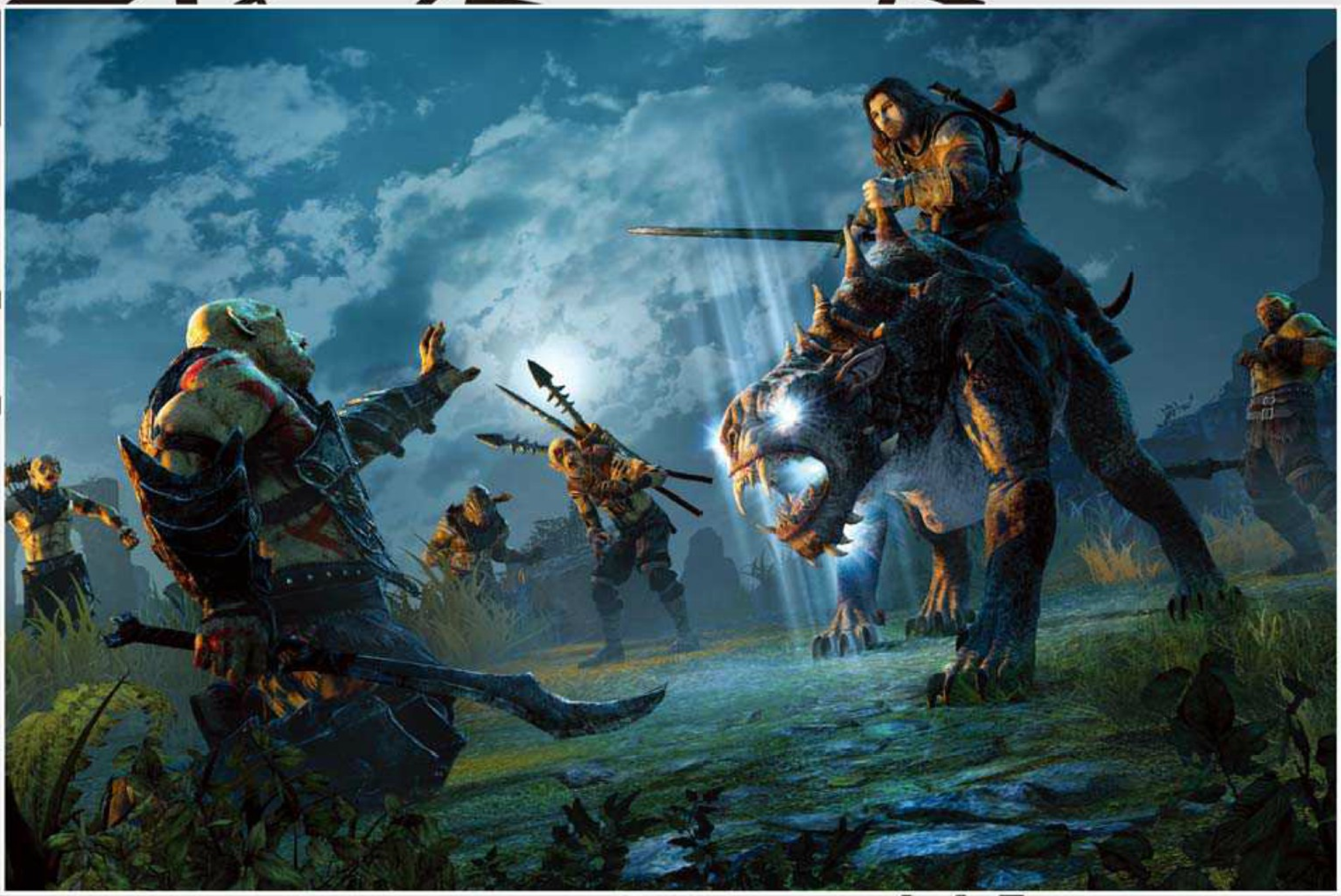
UCG

PS4专辑

VOL.4

PS4 SPECIAL







CONTENTS 目录

责任编辑：宋鑫　封面设计：anubis

情报整合

新作前瞻

攻略宝典

由于本期攻略宝典篇幅较多，之前预告过的《宿命》攻略以及部分新作前瞻此次并未收录进 PS4 专辑，敬请谅解。



龙之世纪
宗教审判
145









健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



PLAYSTATION 4 PS4新闻中心 NEWS CENTRE

新闻聚焦 NEWS FOCUS

PS4全球持续热销，索尼集团亏损依旧

有英国媒体统计，PS4 在登陆英国的第 42 周后，其总销量就已突破 100 万台，成为英国时尚第二畅销的游戏主机。

日前索尼也对外正式宣布，于今年 2 月 22 日登陆日本地区的 PS4，在上市后的第 40 周销量就已突破 80 万台，而 PS4 如今全球累计销量也已突破 1350 万台，其中单是截止于 9 月底的的第二财季，PS4 的全球销量就有 330 万台。按照传统，第二财季一般属于夏日淡季，PS4 能维持如此销量实属不易，并且已连续多次打破索尼的销售预期。

该季度索尼游戏与网络服务业务的营收额为 3095 亿日元，纯收益为 218 亿日元，去年同期则亏损 42 亿日元。相比去年情况虽略有好转，但索尼集团仍旧面着临巨额赤字，数据显示该季度索尼集团的总亏损额为 856 亿日元，对于投资者们来说这一情况相比预期中已经要好很多了。之前索尼还曾向投资者们发布了亏损预警，预计本财年的净亏损额为 21.4 亿美元（此前预计为 4.66 亿美元），这也是索尼第六次大幅向上调整亏损预警，今年还将成为索尼集团史上首次无法为投资者们提供年终分红的一年。

虽然此前导致巨亏的罪魁祸首电视机业务已被剥离，但尴尬的索尼的智能手机业务却接过了巨亏的头衔，甚至需要通过向竞争对手销售智能手机摄像头来获取利润，平井一夫此前曾强调过智能手机业务对索尼的重要性。



索尼加强游戏业务运营，改革亏损项目



索尼在近日的开发者大会上表示，由于 PS4 在全球范围内的持续热销以及相关网络服务等内容的收入增长，整个游戏业务已经成为索尼集团扭亏为盈的中坚力量。索尼已经将 2017 财年游戏部门的营业额与网络服务领域的销售额预期值提高到 1.4 至 1.6 万亿日元之间，营销利润率将提升 5% 至 6%，增长约四分之一（本财年预期值为 1.29 万亿日元，营销利润率为 2.7%）。包含摄影机、相机等在内的成像传感器部门作为另一个营收主力，预计下一财年的销售额将大增 70%，达到 1.5 万亿日元。而索尼的电影产业也计划在今后三年内收入增长三分之一。

针对电视机和智能手机等主要亏损业务，索尼决定将采取全新战略，不再一味重视市场占有率，而是保证盈利优先。索尼移动社社长十时裕树表示，就算销售额下降 30%，也一定要实现盈利。为节约成本，索尼决定停止赞助 FIFA。在索尼公布这一系列的改革方向之后，其当日股价上涨了 6%。

PlayStation Awards 2014结束，白金奖项空缺



12月3日如往年一样，这一天既是PlayStation主机的发售纪念日，也是“PlayStation Awards”颁奖礼的举办日，该颁奖礼将会对在日本地区销售成绩优异的的游戏，按销量分别颁发“白金”“黄金”等奖项。因为今年同样是PlayStation发售满20周年纪念，所以本次SCE还特别设立了以之前历届PlayStation Awards评选出的白金奖和金奖游戏为候选，通过日本国内玩家投票方式选出的“20周年纪念玩家最喜爱游戏大奖”，荣获这个重量级大奖的5款作品分别是：《最终幻想VII》、《最终幻想X》、《潜龙谍影3 食蛇者》、《怪物猎人 携带版 2nd G》、《横行霸道V》，由“PlayStation之父”久多良木健亲自颁奖。

遗憾的是日本地区在过去一年中没有出现销量超过百万的PS平台作品，所以本次没有白金奖得主。但仍有7款作品销量超过50万套荣获黄金奖，它们依次为：《实况棒球2013》、《BF4》、《FIFA 2014》、《噬神者2》、《GT赛车6》、《最终幻想X/X-2 高清重制版》、《潜龙谍影V 原爆点》。还有同样是通过日本国内玩家投票评选出的10款今年“玩家最喜欢游戏”大奖，它们分别是：《BF4》、《刺客信条IV 黑旗》、《潜龙谍影V 原爆点》、《无名英雄 再来者》、《看门狗》、《最后生还者 重制版》、《宿命》、《英雄传说 闪之轨迹II》、《FIFA 15》、《邪恶深处》。

PlayStation 20周年纪念版PS4，网上高价拍卖

这款PS4是在本次的PlayStation Awards 2014上正式公布的，全球限量发行12300台。为了纪念PlayStation发售20周年，特别采用初代PS主机的灰色作为主配色，机身和手柄上都标有早期的彩色PS Logo，PS4机身的前面板以及DS4手柄的触摸板上还有特殊的“2○×□△”特殊纹理，机身右下角还有限量标识的金属铭牌。整套纪念版还配有PS Camera、直立架和耳机各一个，全部采用主机同款配色，另有特殊收纳盒尽显大气。

由于数量有限且极具收藏价值，在网上预订截止之后国外诸多拍卖网站均出现了该主机的高价交易页面。在伦敦索尼还举办了特殊的店铺活动，可以让幸运的玩家以19.94英镑的超低价限购一台20周年纪念版PS4（原价399英镑），随即eBay上就出现了相关的拍卖页面，据国外媒体报道其价格大多在原价的5倍以上，最高成交价甚至高达6800英镑！索尼英国执行官Fergal Gara在得知这一情况后表示，这并非他们所期望的，这款主机是为了给那些真正热爱PS品牌的玩家所准备的，是他们与PS品牌携手走过20年历程的象征。











劲作直击 NEWS DIRECT

《街头霸王V》PS4独占！大量新要素公开！

在TGA 2014之前就泄漏消息的《街头霸王V》已正式确定将会由PS4平台独占。从最初的泄露视频中可以看出不少新要素，包括新的打击特效、新的招式甚至连新系统也能初探端倪。而在之后的卡普空杯上，更是展示了游戏的实机对战画面（可操作），目前可以看出新作中游戏的场景可破坏可延伸，引入类似《街头霸王3.3》系统，新增空中连段加快游戏节奏，人物新增招式（如隆新增电刃波动拳和真·升龙拳），还有演出效果十足的“羞面羞辱系统”等，在最后公布的最新影像中还出现了一位神秘的新角色。系列制作人小野义德表示，《街头霸王V》今后还将会有更多新内容公布，绝对值得每一位玩家期待。



《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》完结篇超还原！

BNGI在官网上放出了本作的最新消息，并确定日版将会由PS4平台独占。这是系列首次登陆次世代平台，游戏制作人称本作的画面将会达到系列新高度，将会用“不可思议的压倒性画质”上演火影完结篇的终极对决，众忍间的高速对战以及大魄力Boss战都将以超越原作为前提进行还原。而《火影忍者》最终剧场版的鸣人也确定参战！





INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

文 纱迦 美编 anubis

一切为了玩家

索尼PlayStation中国发布会记



公元 2014 年 12 月 11 日，这一天必将被铭记在广大索饭们的记忆中。这一天，索尼 PlayStation 中国发布会于下午 5 点在上海正式召开，PS4、PSV 两大尖端产品正式宣告进军中国！

目前PS4在全球已售出超过1300万台，而这还只是今年9月的数据。但是形势再好，在中国大陆这片未知的土地上，索尼仍需十分慎重。在 PS2 时代，尽管 PS2 红遍全球，但最终仍在中国折戟沉沙，这个教训对索尼来说刻骨铭心。正是有鉴于此，这次索尼做了充分的准备，可谓志在必得。

海外大作涌进中国

众所周知，尽管目前中国游戏产业规模惊人，但目前国内游戏界以手页端游为主，绝大部分玩家对于海外游戏没有什么认识。如今随着 PS4 正式进入中国，也给了国内玩家一个接触海外大作的机会。而对于规模惊人的中国市场，海外游戏厂商同样是垂涎三尺，与索尼合作可谓双赢。

本作发布会上，索尼首先公布了 5 款第一方作品，分别是《钠克的大冒险》(KNACK)、《驾驶俱乐部》、《小小大星球 3》、《灵魂交织》(前译《飞鸟与鱼》)、《花花卡姆》(前译《霍霍肯姆》)。《杀戮地带 暗影坠落》、《最后生还者 重制版》等顶级大作之所以未能发表，原因和严格的游戏审查制度有关。而据随后的消息，就算是这5款游戏目前也在审核当中。只是考虑到游戏内容，过关的可能性很高，因此才在发布会上展出。不过往好处想的话，也许会有更多的第一方游戏将通过审核。

东方明珠索乐文化发展有限公司总裁 添田武人 在发布会上宣布，目前已有 70 多家游戏公司有意在中国发售 PS 游戏，在这份名单中，几乎所有的知名海外游戏厂商悉数在内。不过发布会上主要只有 3 家海外第三方的作品亮相，分别是 Koei Tecmo（《真・三国无双 7 猛将传 完全版》、《讨鬼传 极》）、育碧（《特技摩托 聚变》、《雷曼 传奇》）、Square Enix（《最终幻想 X / X -2 高清重制版》）。其中尽管 Square Enix 拿出的是冷饭，但 PS4 版是全球首度公开，具有一定的诚意。据会后我们的了解，这些游戏目前同样还在审核中，而各家公司也都有其他的游戏报审，例如《看门狗》、《跳舞吧 2014》。不过也有一些顶级大作完全没有报审，如《刺客信条 大革命》。具体最后能有多少游戏和国行玩家见面，目前还不得而知。



中国力量登上舞台



本次 PS 国行发布会的最大惊喜，并不是意料之中的 PS4 价格和发售日，而是来自众多中国游戏厂商的支持。这其中的代表就是《九阳神功》和《南瓜先生大冒险》。

《九阳神功》是蜗牛开发的多人在线 MOBA 游戏，此前曾公布过 Xbox One 版。《九阳神功》采用 CryEngine 3 引擎制作，画面已经能与海外大作一较高下。PS4 版以免费方式提供下载，首日即有 15 名英雄免费推出，其中有两名英雄为 PS4 独占角色。索尼给予该作极大的重视，甚至将推出限定套装。

《南瓜先生大冒险》是一款已经享誉中国独立游戏圈的知名游戏，由 COTTON GAME 开发。本作曾荣获中国独立游戏节最佳美术奖，是一款风格独特的解谜游戏。首批国行 PS4 将赠送《南瓜先生大冒险》游戏优惠券代码卡。

除此之外，本次发布会上公布了《影之刃 蜃楼》、《千姬变》、《小小白日梦》等一大批出自中国游戏人之手的游戏，数量繁多，令人应接不暇。国行 PS4 此举可谓相当接地气，而这些优秀的中国游戏也会借助 PS 这个平台走向世界，是名副其实的双赢。而东方明珠还将于摩点网合作，开张众筹活动“PlayStation 4 开发者比赛”，为国内玩家和游戏开发人提供更多机会。



PS4/PSV双双入华



在发布会的最后，索尼电脑娱乐日本亚洲执行副总裁 织田博之 宣布了有关国行版 PS4 的发售情报。国行版 PS4 的售价为 2899 元，于 12 月 12 日凌晨 0 点正式开始预售，2015 年 1 月 11 日正式发售。

国行版 PS4 届时将推出黑白两种颜色。除了 2899 元的普通版外，索尼还准备了同捆 PS 摄像头和 PS4 直立架的特别版，售价为 3299 元。第一批预购的玩家将获得《九阳神功》游戏兑换代码卡以及《南瓜先生大冒险》游戏优惠券代码卡。此外国行 PS4 还将发售《九阳神功》特别版，采用特别包装，并附有《九阳神功》游戏兑换代码卡，详情择日公开。

谁都知道本次发布会的主题是 PS4 入华，不过 PSV 的顺势入华多少还是有些出人意料。国行版 PSV 的售价为 1299 元，同样于 12 月 12 日凌晨 0 点正式开始预售，2015 年 1 月 11 日正式发售。国行版 PSV 也有黑白两种颜色，而首批预购的玩家将获得《小小白日梦》的完整游戏兑换卡，限量 10000 份。

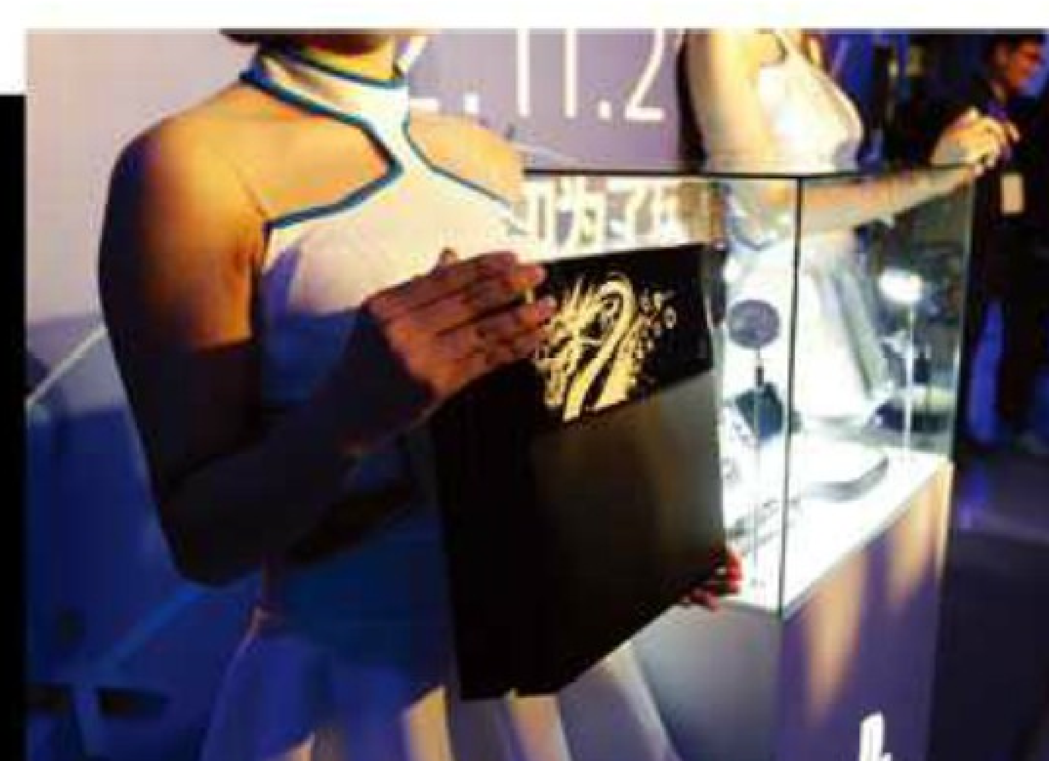
更赞的是为庆祝国行发售，索尼还公布了中国龙纪念版 PS4 和 PSV。中国龙图案将印在 PS4 的硬盘槽外壳，以及 PSV 的保护包上。

国行版 PS4 和 PSV 都将获得两年保修服务，遍布中国 75 个城市的 90 个维修站将为玩家提供相关服务。

结束语

整个发布会原预计 90 分钟结束，但时间大大延长。除了意料之中的诸多国际大作外，众多由中国厂商开发的作品令人惊喜，甚至还有同捆国产大作的限定主机套装。而最后公布的售价和发售日都接近玩家的心理线，引得全场内外一片叫好声。微软随后紧急宣布下调了国行 Xbox One 的售价，可见 PS4 定价策略之成功。

纵观整场发布会，完全配得上“一切为了玩家”这个主题。PS3 之所以能够在末期赶上 X360，PS4 之所以能够在全球领跑其他对手，也正是因为做到了“一切为了玩家”。丰富的游戏，国内外厂商的支持，合适的价格，与国际接轨的区域政策，相比很多年前 PS2 失败的入华，如今的 PS4 几乎没有失败的理由。我们期待着未来在这本专辑上与大家分享更多的国行信息！





一样的冒险，不一样的仙境

文 大汉

美编 心の永恒

预告片中我们看到，这次德雷克船长的冒险将发生在类似于中国五台山地区的一片区域。崇山峻岭间流淌着小溪，而游戏的画面效果也在此展现的十分惊艳。首先是瀑布和溪水的效果已经不会再有“一坨泥”一般的视觉感受，取而代之的是运用 PS4 强大的粒子演算能力带给我们更加真实的水滴效果。视频中德雷克的冒险在一个洞穴中展开。在这个夜晚的洞穴中，德雷克一举一动的光影都被真实的反应在了贴图表面，无论是穿越水面时映照在洞穴顶部的波光，还是主角手电筒光的漫反射。这些细微的细节都再次向我们证明，这将是一款 PS4 的扛旗大作。


■仔细看水的形态，会发现这次的水甚至能看到跳跃的水花。


■植被表现也相当出色。


■德雷克的脸略显苍老，面部的细节以及汗水的反光十分到位。



在今年 E3 的索尼发布会上，顽皮狗工作室公布了新作《未知海域 4 贼途末路》的一段视频。然而仅仅是一段 2 分多钟的叙事视频，却让全球玩家讨论了长达半年之久，足以见得我们的“船长”在玩家心目中的地位。就在前不久的 PlayStation Experience 上，官方终于将游戏的实机画面展现在我们眼前，足足 15 分钟的视频大餐也是让玩家看了个爽。那么德雷克究竟会在 PS4 上有怎样的冒险呢，在此就由小编为读者们描绘下吧。

未知海域4 贼途末路
PS4
Uncharted 4: A Thief' s End
发售日期未定
售价未定
SCE
人数未定
动作冒险
中文版
对应年龄：18岁及以上

贼途末路

本作的游戏模式依然继承系列的传统，攀爬、解密、潜入以及射击的要素丝毫没有在本作中得到怠慢。说到攀爬方面，本作中船长将追加两个新的攀爬工具，分别是锥子与绳索。和很多游戏中一样，锥子能够让主角在任何有明显凹凸纹理的壁面进行自由攀爬，而绳索则允许德雷克“摆秋千”式的在悬崖间来去自如。虽说这两件道具在其他同类型游戏中也十分常见，但是当它们被系在德雷克的腰间，自然就被使用的无比顺畅，特别是后者。在本作的战斗中，德雷克能够在特定的场合使用绳索逃离险境（比如躲避敌人的手榴弹），而当他在崖间穿梭落地时，依然可以对着陆点的敌人进行打击，实现了“脱离 – 摆荡 – 落地击杀 – 武器夺取”一气呵成的动作，十分的连贯且颇具观赏性。

本作中的战斗不再像以往那般有潜入和正面火并那么分明的区别，取而代之的是随时会转变的战斗感。玩家操纵德雷克与敌人周旋时能够采用各种各样的进攻方式。以宣传视频中的片段为例，德雷克先是巧妙的暗杀了一名敌兵并顺势夺取了手枪，继而在潜入中被敌人发现进入了火并阶段。但是有趣的是，当敌人因为我方的烟雾手雷而失去目标后，便能够顺畅的进入潜入模式，同时再与敌人遭遇，进行正面交锋……总而言之，战斗与潜入的界限不在那么明显，给予玩家更多的游戏风格选择，同时游戏节奏也随着玩家的选择而变化，这就是顽皮狗为我们展现的次时代游戏艺术。

本作敌人的 AI 可谓十分老辣，不仅在巡逻路线上以及战斗方式上更灵活，连近身战斗也是花样百出。视频中我们看到德雷克与敌人近身搏斗时也十分精彩，当把敌人拉下悬崖时，敌人会顺势抱住德雷克的大腿，需要 QTE 才能解除困境。种种表现都让我们充分体验到了该系列在 PS4 上的进化。



◀船长的一记远距离跳跃，锥子救他于危难间。



▲放开绳索的瞬间就能完成将敌人放到，顺势夺取武器。



▲滑铲之后越过沟壑将敌人放倒，行云流水。



▲这时候不根据QTE挣脱的话可能就会与敌人同归于尽了。





■查看文献资料是直接以德雷克的主视角观察。

另一点值得注意的是，游戏在建模纹理以及角色面部细节上花了极大的功夫。玩家们若有心对比会发现，本作相较于系列前作在画面上最直观的不同就是纹理细节的丰富。无论是主角德雷克脸部的皮肤材质、衣服的材质或者是环境（特别是岩石和树干）的贴图材质，几乎已经达到“照片级”的水准。这次的德雷克已经多少上了点岁数，为了展现出他的这点沧桑感，制作组饶有诚意地在船长的脸上布了不少皱纹。主角的每一个面部表情，都将相应的展现出这些衰老的标记。令人在感叹岁月不饶船长的同时，也为顽皮狗的美工深感钦佩。



文 梦叶　美编 小瑟

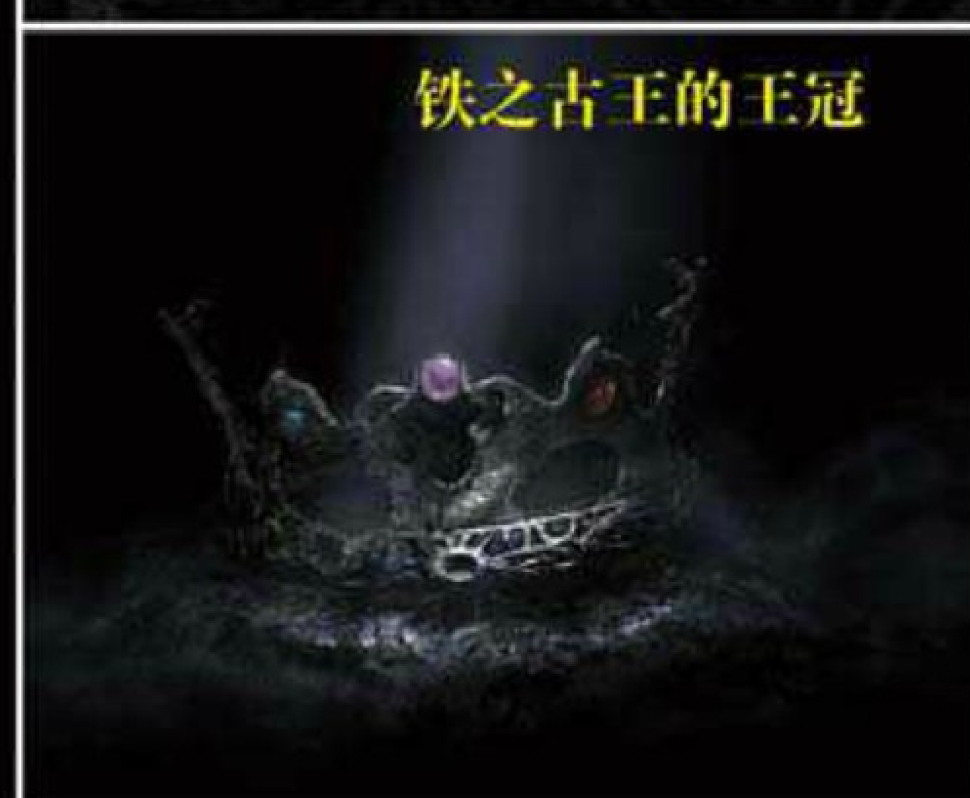
在推出了三款高品质的DLC之后，BNGI终于宣布“黑魂系列”的第二部作品将以完全版的形式登陆次世代平台（本世代同样有份），虽然在发售之前会有同类作品《血源诅咒》率先登场，但想要体验原汁原味的“作死之旅”，本作就一定不容错过。接下来就让我们看看次世代版又增加了哪些新内容吧。

黑暗之魂Ⅱ 原罪之贤者	BNGI		动作角色扮演
PS4	Dark Soul Ⅱ Scholar of First Sin		中文版
	2015年4月7日	本地1人，在线1~6人	对应年龄：18岁以上
	售价：未定		

完整的游戏体验

作为“黑魂系列”的次世代首秀，本作不仅收录了《黑暗之魂Ⅱ》本篇中的所有内容，还非常厚道的将后续的三弹DLC（《深渊王的王冠》《铁之古王的王冠》《象牙王的王冠》）全部打包整合，让整个游戏体验一气呵成，加上新增的游戏内容，玩家可以获得绝对完整的游戏体验。


深渊王的王冠

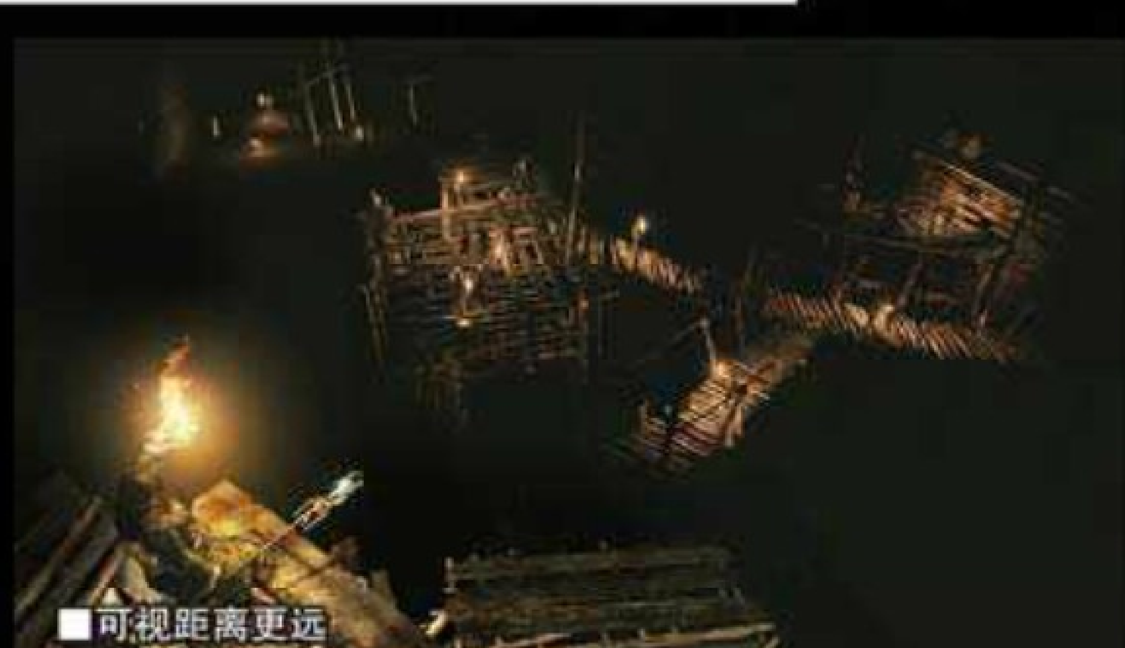

铁之古王的王冠


象牙王的王冠

次世代版全面加强

除了画面质量本身的提升，画面细节的增强也可以让玩家在探索场景的过程中察觉到更多有用的信息，甚至可以提前看出前方隐藏着怎样的危险，大大提高了游戏时的沉浸感，而最为广大玩家诟病的帧数问题也会得到改善。




■可视距离更远


■可以看到之前看不到的杀机



■增加敌人数量之后某些场景会成为难点

■新的敌人配置同样考验老玩家





随着机能的提升，同屏可显示的敌人数量也不再受限，官方表示绝对不会用单纯堆数量的方式来为难玩家，而是会针对次世代版在游戏的平衡性方面做出适当变化，比如增加敌人种类、改变敌方配置或是增强敌人 AI 等。所以就算是相当有经验的老玩家，在本作中同样能够体验到新的挑战。







新的游戏剧情继承了系列一贯的黑暗风格，宣传图上手捧王冠的人物也让人颇为在意，值得注意的是，该人物手中的王冠与之前 DLC 中三王的王冠都不相同，希望在故事和剧情演出方面能给玩家带来新的惊喜。针对新剧情的需要还增加了新的 NPC、道具和武器等。另外不得不说的多人模式，在线游戏时的匹配机制得到了大幅优化，参与人数更是增加到最大 6 人！

老玩家的福利

官方还非常厚道的为老玩家们准备了福利，之前已购买过 PS3 版《黑暗之魂 II》的玩家可以在 2015 年 2 月 5 日将游戏免费升级为 1.10 版，此次大型升级将同样会对 PS3 版多人模式的在线匹配进行优化，并且玩家还能体验到《原罪之贤者》中新增的剧情内容。





结语

相信每一位听说过“魂系列”的玩家都对游戏自虐般的难度印象深刻，这次的 PS4 完全版当然也不例外，但是该系列的高难度也确实值得每一位硬派玩家挑战。所以，如果你已经做好觉悟，下定决心准备进入“黑魂”的世界，那么本作绝对是你最佳的入门必修课。



文 秋沙雨 美编 NINA



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

如龙0 誓约之地	SEGA	动作冒险
PS4 龙が如く0 誓いの场所		日版
2015年3月12日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为8190日元		PSV APP联动

龍が如く0 ZERO™

即将于明年春季发售的“《如龙》系列”最新作《如龙 0》在近期公开了不少令人瞩目的情报。本作的舞台是 20 年前的神室町，就连在本作里登场的小游戏也都散发着复古的气息。在神室町探险的主角除了桐生一马之外，还有年轻版的真岛吾郎。本作的成长系统也摇身一变，从传统的打架升级变成了充满土豪气息的花钱升级。同时本作和《维新》一样，支持 PSV APP 的联动，即使出门在外也能够拿出 PSV 来享受本作里的部分游戏内容。

剧情梗概

誓いの場所

1988 年 12 月，北下的寒流让日本的民众们忍不住颤抖。

而在东京都的某个“空间”里，却像是身在另一个世界一样人气沸腾。

东洋第一的欢乐街·神室町，在那里，人们身上穿戴的西装、鞋子、皮包乃至手表……浑身上下价值数十万的名牌商品像是日常服装一样，随处可见。

所有人都认为，这是一个充满活力而且乐观向上的时代，无论想要什么都可以弄到手。

但是在这个可以依靠金钱支配一切的城市里，

男人们也十分清楚，有些东西是无论花多少钱也无法弄到手的。

那就是在这个寸土寸金的城市里因偶然而突然空出来的，“仅有一坪”的空地……

在最近，神室町的地下社会都围绕着某个计划而在水面下展开着剧烈的争斗。

“神室町 21 世纪再开发计划”，这就是这个巨大权利的真正身份。

让这个有着数以万计的风俗店与饮食店的巨大欢乐街突然沸腾的再开发计划，

对于紧盯着这片土地的权力者们来说，无异于是一个更新换代的最好机会……

谁能够为巨大商业设施·千禧年大厦的建设所需土地凑齐“最后一块拼图”呢？

决定神室町“下一任支配者”的战斗就此拉开帷幕。

讴歌着金钱至上的“表面”的人们。

从他们手中榨取金钱用以狙击更上一层权利的“背面”的男人们……

由表与里、“黑与白”以绝妙的平衡所交织而成的这名为神室町的空间里，

在某个角落，有一个还未彻底被黑或白所浸染的半吊子年轻人。

东城会直系堂岛组若众·桐生一马。

拳脚功夫了得但是个性冷漠，也没有足够聪明的脑袋。

在需要暴力与金钱这两个“力量”的地下社会里，脑子不够灵光的年轻人只有像这样在见不得光的巷子里做着催债人的“打工”来过活。

他不知道自己想要什么，也没有将来的梦境。

像是被这充满欲望的时代洪流所遗忘下来了一般，他无所事事地在城市里四处晃荡着。

这就是名为桐生一马的男人的真实写照。

但是在桐生前去催债的那个晚上，事件发生了……





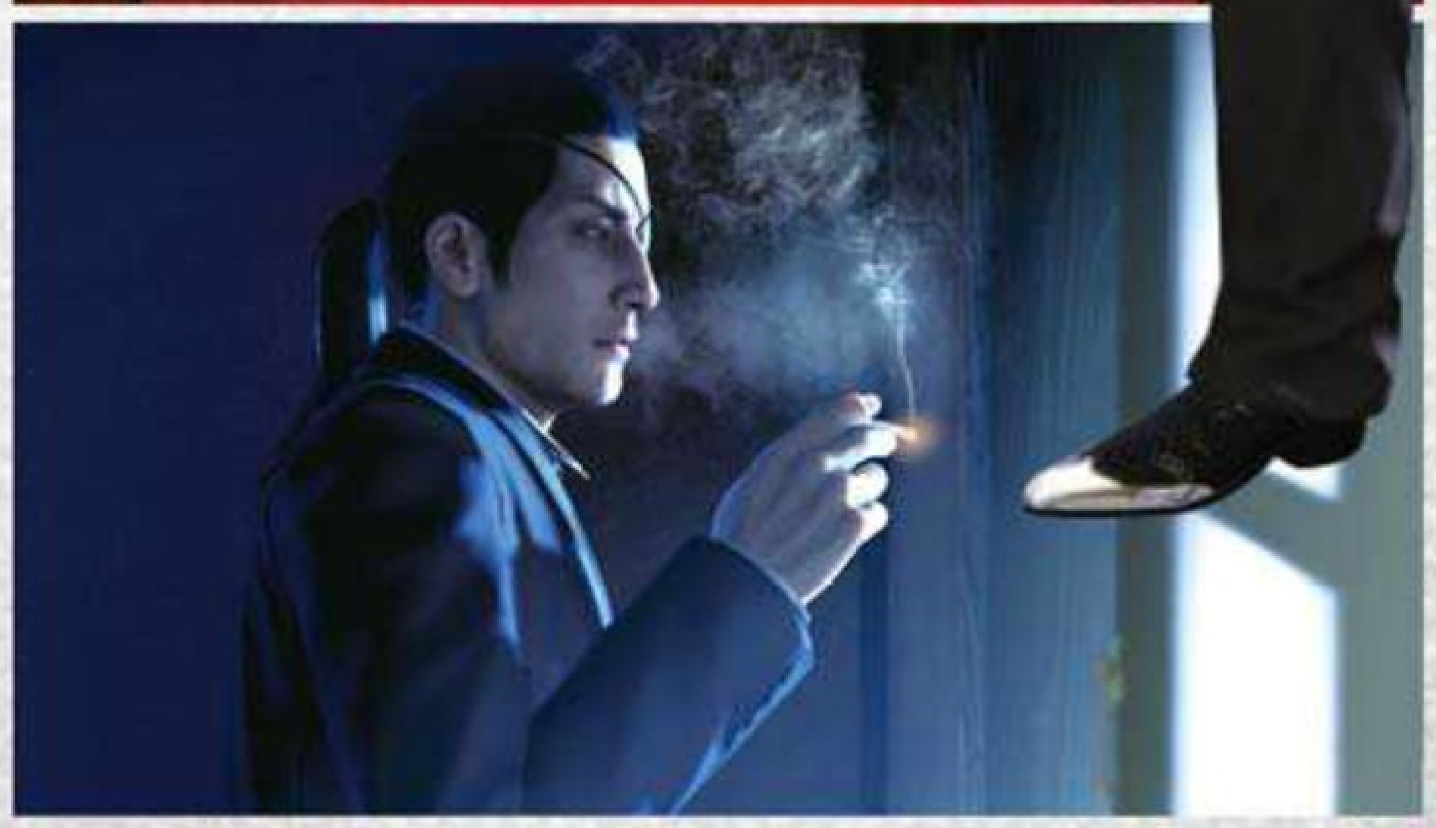
真岛吾郎

24岁

CV：宇垣秀成

大阪·苍天堀最为热闹的歌舞厅“Ground”的店长，其在极短的时间内让“Ground”变成人气店面的手段使得周围的人都将其称之为“夜之帝王”。但是其真正身份其实是一个不知什么时候就会被抹去的“被饲养的”元极道成员。过去隶属东城会的真岛为了救出前去袭击敌对组织的兄弟冴岛大河而违背了组织下达的“无视”命令。违背了“老大”的命令的真岛所获得的，是在严刑拷问之后的家畜生活。就在他作为“Ground”的老板过着漫无天日的日子时，某一天，真岛获得了唯一能够归复东城会的条件提示……





桐生一马

20岁

CV：黑田崇矢

东日本最大的极道组织东城会直系二次团体堂岛组的组员，自幼父母双亡，在堂岛组小头目风间新太郎设立的孤儿院“向日葵(ヒマワリ)”。之后，成长起来的桐生追随着风间的背影正式加入了堂岛组，堂岛组在东城会之中也是赫赫有名的最强武斗派，而桐生也作为其中的一员，在神室町里四处游荡着。但是，擅长炒地价的“炒地皮屋”于暗中活动，在背后引起了“某个杀人事件”而让整个风间组陷入绝境之中，首当其冲受到波及的就是风间。为了保护重要之人，桐生决心离开堂岛组，这时挡在他面前的是堂岛组的三个小头目候补。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

位于神室町中心，大厦之间的一坪空地——通称“空旷的一坪”上发生了杀人事件。

成为嫌疑者之一的桐生突然被渴望权力的男人们卷入欲望的漩涡之中。

此时的他还不知道，在事件的背后隐藏着的是围绕东城会、堂岛组的所展开的巨大阴谋……

就在神室町渐渐落入混乱的阴影之时，

在关西的某个角落里也释放着能够与神室町一拼高下的热量，

那便是西部的大欢乐街，大阪·苍天堀。

这个城市里也满溢着被时代的热浪所冲击的人们与丰富多彩的新事物。

但是，正如同神室町有着东城会这一“背面”，

在苍天堀里也有着西日本最大的极道组织·近江联合这一强大的“背面”势力存在。

在这座城市里有一个被称作“夜之帝王”的男人，

他曾将濒临倒闭的歌舞厅经营成现在苍天堀 No.1 的人气店铺。

歌舞厅“Ground”的店长·真岛吾郎。

仿佛经历过严格培训般的礼仪周到，信奉“顾客就是上帝”的极端服务理念……

在光辉之中漫步的这身影，仿佛就是拥有了金钱与名誉的“时代的宠儿”。

但是这仅仅只是真岛的伪装身分，

真岛不得不在“表面”的舞台上活动的真正理由，

其实是对他过去做出的背叛的惩罚……

背叛栖身的组织，在经历了严刑拷问之后他最终成为了被极道社会流放的落伍者。

组织给予这个不被允许以极道的身份活下去的男人的“惩罚”，

便是将他放在苍天堀这一巨大的“牢笼”之中，一边对他进行监视一边让他赚钱……

真岛为了等待在牢中的亲友归来，

一边接受着惩罚，一边等待着“归复极道”的机会。

在某一天，真岛遇到了从“牢笼”里逃出的千载难逢的机会。

但是，这是一个一旦踏出脚步之后就无法再回头的选择……

被时代扔下的两个男人。

这些男人们将会被卷入各种各样的思想斗争，最后被围绕着“空旷的一坪”的斗争所吞没。

现在，宣告了一个时代的终结以及两个传说的开始。

锦山彰

CV：中谷一博



东城会直系堂岛组小组长，和桐生一起在孤儿院“向日葵”长大，追随着风间的背影正式加入了堂岛组，和桐生是从小到大的亲友与兄弟。与桐生相反，锦山有着作为极道来说十分优秀的才气以及想要在组织内出人头地的上进心，也因此，让对向上爬没有兴趣的桐生感到了一丝空虚。然而对于患病的妹妹他则会露出爱照顾人的另一面。



故事的舞台

东京・神室町

占地不大的四方形区域，囊括了饮食、风俗乃至赌博等欲望之宣泄口的产业，在东洋也是首屈一指的欢乐街。乘坐出租车也会随时拿出一万日元的白领和穿着露出度过剩服装的女性比比皆是，在被时代的热浪冲昏头的人们以迪斯科、电话交友俱乐部乃至名牌店作为欲望的宣泄口。在中央部更是有着散发着混沌气息的诡异店铺，狭窄的通路穿插在建筑物之间，有传言说，这一片地区将会成为再开发计划的对象。在人们看到这城市作为“不夜之街”一面的华丽一面同时，暗地里东日本最大的极道组织“东城会”系的极道成员们每天都在为地盘扩张而不断进行斗争。





大阪・苍天堀

与神室町并列的关西最大欢乐街，东西流向的苍天堀川将这片地区分成了两个部分，一个是热闹的苍天堀大道，一个是充斥着地下世界气氛的招福町。往来行人的穿着也能够与神室町的人们有得一拼，同时还散发着关西独有的活力。但是，正如同神室町是东城会的大本营一样，苍天堀也是关西最大的极道组织“近江联合”的据点，对于东城会来说，苍天堀是不可侵犯的领域。







佐川司

CV：鹤见辰吾



五代目近江联合直参佐川组组长，同时还是被囚禁在苍天堀的真岛的“管理者”，掌握着对其的生杀大权。他是真岛过去的老大・东城会直系嶋野组组长的兄弟，也因为这层关系，才会照顾被赶出东京的真岛。平时态度吊儿郎当，经常以不像个极道的态度在街上漫步，但是一旦让他认真起来，他就会露出十分凶暴的本性，是一个极度危险的男人。佐川对渴望归复极道的真岛下达了一个指令，这也让两人被卷入了命运的大漩涡之中，



立华铁 ·CV：井浦新



神室町的不动产公司·立华不动产的社长。在早已被无数饮食店与风俗店覆盖的神室町里还能够为人们提供各种各样的新商品的黑暗不动产之王，为达目的不择手段。平时的态度如同绅士般优雅，行为举止也十分有气质，但是对于被东城会独占的神室町这一“大蛋糕”，他也有着跻身向上成为支配者的野心。因为某个事件而开始接近桐生，想让其成为自己的同伴，但是其真正目的仍是个谜。

ZERO 的系统——钱

神室町·金钱绿洲

替人解决了某个麻烦事的桐生被对方看上，并将一家濒临破产的不动产公司交给了他。东洋第一的欢乐街·神室町，要在这个金钱与欲望的漩涡中心活下来就必须积攒自己的实力，那便是本作的新要素——“金钱绿洲”。桐生通过不动产公司来管理着店铺与企业，从而经由这些渠道获得物品或金钱。通过支线能够获得同伴，运用同伴的能力或者自己的头脑来让公司蒸蒸日上，使神室町的经济乃至治安都产生变化。

玩家必须面对5个“Five Billionaire”，与他们进行金钱游戏，来入手金融领域的霸权和数额庞大的金钱。“Five Billionaire”分别统治着神室町五个区域，玩家通过收购各区域的风俗店或饮食店来扩大占有率，使用道具来进行投资让店铺成长，当区域占有率上升到一定程度之后就会触发剧情，与五个对手们进行决斗。



■各区域的占有情况。



■投资页面。



利益回收

玩家可以通过收购的店铺来定期获得利益，增加收购数量或者使用道具让店铺有成长的话还能够获得更多的收益，在游戏后期如果将所有区域的店铺都培养至最高的话，就能够时常获得巨额财富。



▲收益的数额会受到景气程度与区域占有率影响。



▲配置员工来经营资产。



盲眼的女性

苍天堀角落的整形院·松快馆的事务员，双眼几乎失明，但是作为整形师的手艺十分高超，现在靠着这门手艺来维持生计。由于某个事件而被卷入到极道人员血腥残暴的纷争之中。

CV：泽城美雪



西谷誉 CV：藤原启治

五代目近江联合直参鬼仁会会长。金钱、女人、暴力，忠实于欲望而且为了所有的欲望而行动的男人，他那不靠谱的举动甚至将近江联合这个大组织都难以承受。渴望着与强者赌命对战的战斗的他与真岛相遇，将会无法避免地产生斗争的火花。



人才的获得与配置

在称霸神室町不仅仅需要金钱，还需要获得可靠的“人才”。在“金钱绿洲”里能够入手的人才类型有三种，分别是“经营者”、“保安”和“顾问”。人才的入手有很多种方法，有时候还能够通过支线来获得。



经营者

在各地区经营生意的人才，能够从对手的手上收购资源或者为玩家保护手中的资产，同时还会影响各地区的景气程度。



保安

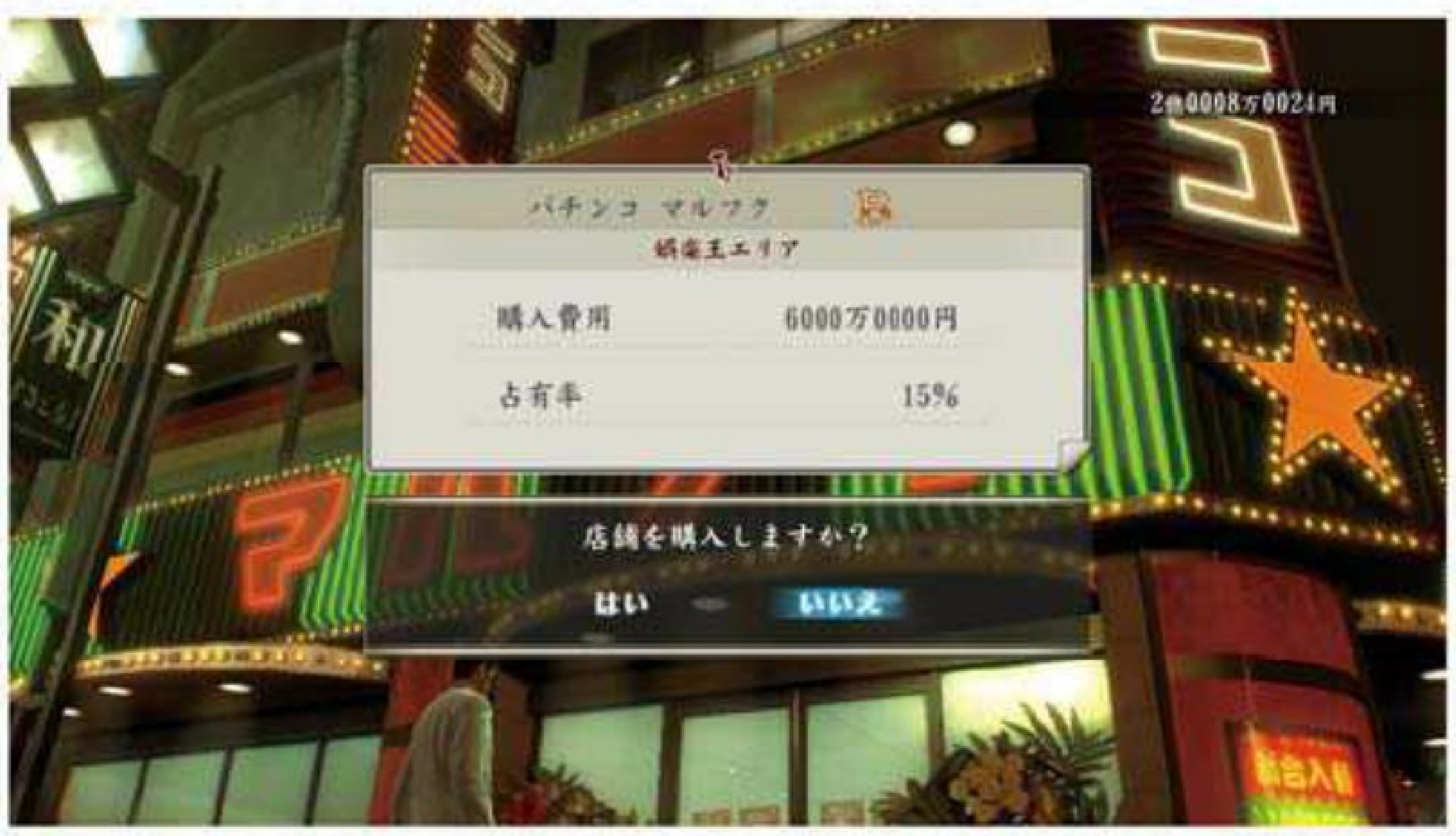
能够守护各地区治安的人才，派他们出去的话，就会大幅度减小让收益暂时停止的“冲突”的发生几率。当该地区的治安变好的话那里的敌人也会变弱。

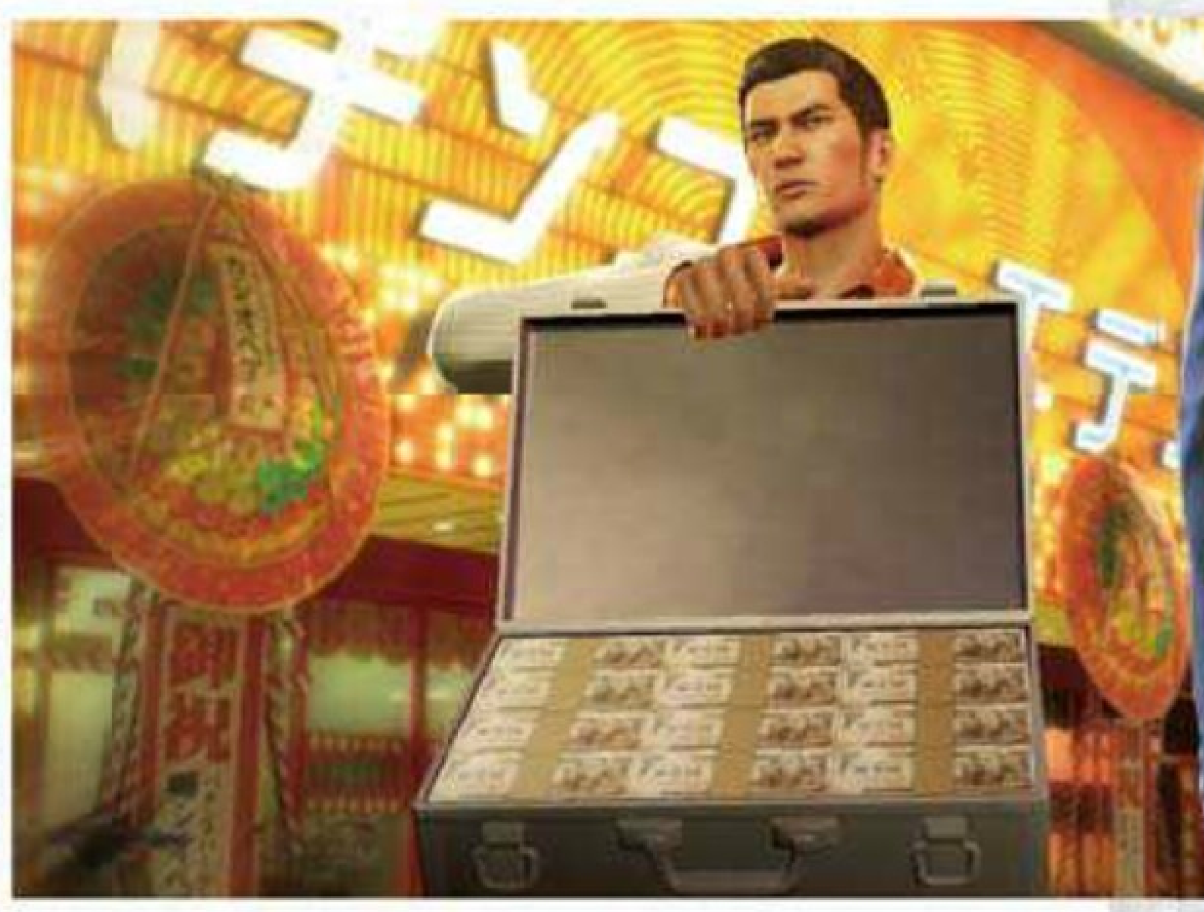
顾问

让入手的产业进行成长和发展所必要的人才，只要支付顾问费就能够让他们前往该区域来为产业提出各种建议，让产业壮大。

产业的收购

产业的收购是在平时的冒险模式下进行的，能够收购的产业类型多样，其中甚至还有不需要花钱，只要与店长的羁绊加深后就能够获得的产业。





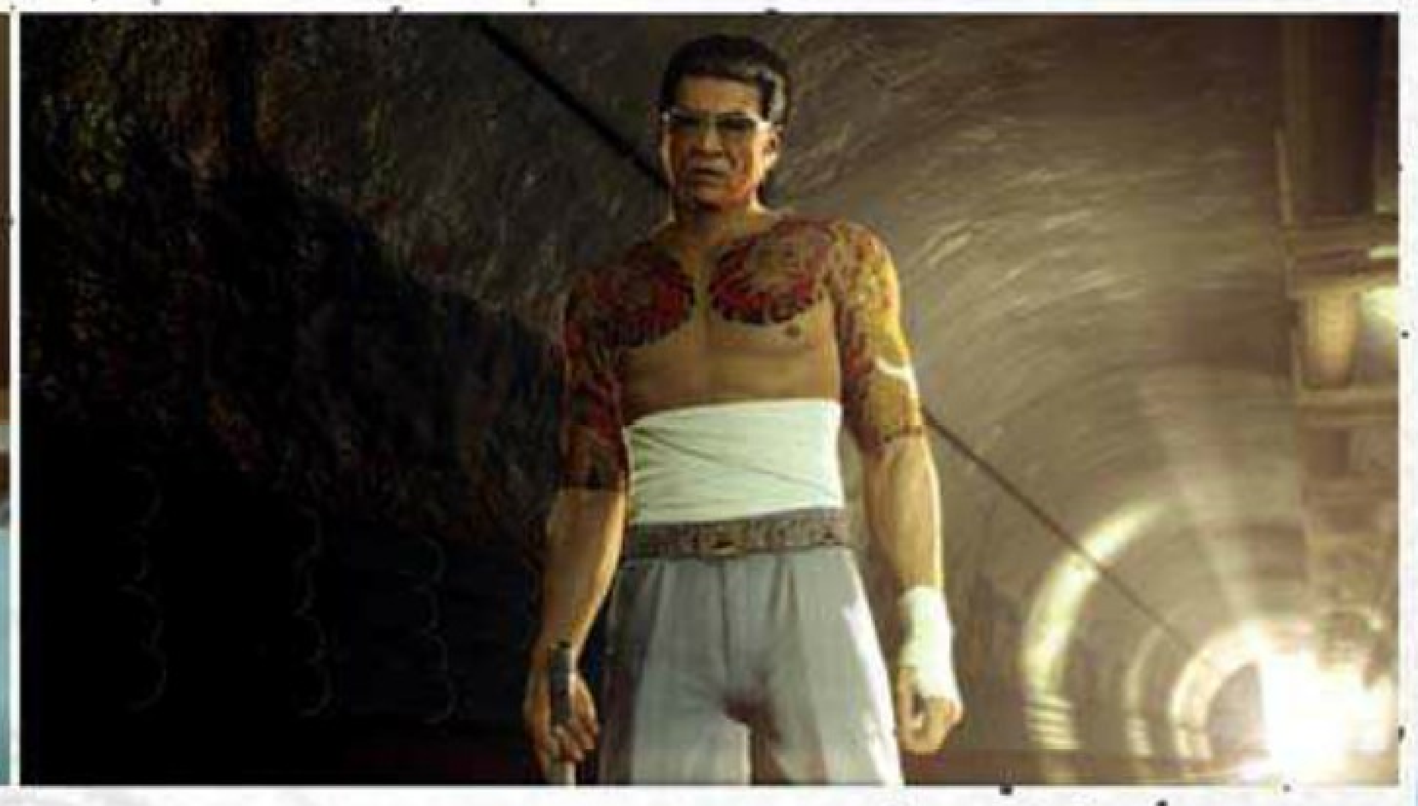




柏木修 CV：咲野俊介

东城会直系堂岛组内风间组小头目，作为风间的左膀右臂而名震神室町的极道。很讲义理与人情，对于礼仪也十分严谨，绝不会饶过不遵守秩序的人。由于身为东城会旗下三次团体的风间组，所以在东城会里的地位反而比隶属堂岛组的桐生要低，但是对于桐生与锦山来说他依然是令人敬畏的兄长。风间将组内的实质营运交由给他，同时也深得周围人信赖。







久濑大作

CV：小泽仁志

东城会直系堂岛组小头目辅佐，久濑拳王会会长。过去曾是职业拳击手，在以武斗派闻名的堂岛组之中也是在“暴力”方面十分出众的极道。在3个小头目辅佐里是资历最长的，现在小头目风间不在位，他便是实质上的中心人物，同时也是距离下一任小头目之位最近的男人。

对手与决斗

统治神室町金融市场的“Five Billionaire”是五个亿万富翁，他们将神室町当做一个巨大的吸钱机器，让居民们受尽苦难，玩家要做的就是与他们进行金钱游戏然后从中获胜，将神室町从他们手中夺过来。



◀决斗获胜之后桐生可以习得的技能也会有所增加。





苍天堀·新生行业“夜店”

真岛作为歌舞厅“Ground”的老板而名声大震，在某天，通过与某个男人的相遇，真岛开始接触当时刚刚开始渗透现代社会的新生服务行业“夜店”，他成为了夜店“Sunshine”的店长，通过让店铺繁荣来赚取更多的金钱。为了让店铺变得更有人气，在营业时间里就必须在店里此处走动，在营业时间外还得四处留意一下能不能邀请妹子来夜店里就职。当店铺的人气积攒到一定程度之后还必须与对手的店铺进行决斗。



开店准备

为了让夜店的经营获得更大的利益，玩家需要精心准备，首先需要从总数30人的夜店女郎里选出一部分出勤成员来精心打扮。每个夜店女郎都有着各自的特点，玩家需要根据夜店女郎的长处来为她们精心打扮，同时能力越高的夜店女郎需要支付的薪水也越高，所以并不是只要将出勤成员全部配置成能力高的夜店女郎就行了，因为这样一来的话收益反而会变小，如何配置成员就必须根据现场情况随机应变才行。





特别练习

很多粉丝们在看到本作的夜店系统时一定会想：系列传统的夜店模式还会不会保留下来呢?答案就是会。特别练习模式就是系列传统的夜店小游戏，在该模式里真岛就会成为店里的客人，与夜店女郎们进行交流来提升好感度，同时还能够与夜店女郎一起出去约会，去唱卡拉 OK 或者去玩迷你游戏等等。





经营页面

在一切准备就绪之后就可以开始营业了，玩家这时候就要化身为夜店的店长，来一一满足客人们的需求，为他们安排符合他们喜好的夜店女郎作为他们的搭档。客人们的满意度越高，他们花的钱就越多，相反客人们的满意度低到一定程度的话，他们就会生气回去，甚至还会在店里引起骚动。本作里夜店的客人有很多类型，上至“大富豪”下至“穷人”，应有尽有。

玩家除了要留意客人们的需求之外，自己店里的夜店女郎也是需要关心一下，如果一直让身体不好或者疲劳度高的女孩子工作的话，她们就会病倒，甚至长时间无法来上班。

除此之外玩家还能够协助夜店女郎，在旁边为她们喝彩或者准备餐具、更换烟灰缸等，这些互动也能够让营业额上升。







获得夜店女郎

在街边搭讪或者完成支线的话就能够获得夜店女郎，拥有的夜店女郎数量越多，对店铺的经营就越有好处。





涉泽启司

CV：中野英雄

东城会直系堂岛组小头目辅佐，涉泽组组长。兼备了作为极道的实力和业绩，作为小头目辅佐的手段也是十分狠辣。在堂岛组里担任“事务”方面的工作，对经济方面十分敏感。在围绕着下任小头目的竞争中位居末席，但是其真正实力还尚未展露出来。

与对手的决斗



玩家与对手“苍天堀 FiveStar”的决斗是在限定时间内竞争营业额的形式来进行的，胜利的话就能够获得对手店里 NO.1 的夜店女郎，败北的话店铺的评价就会下降，还会失去很多客人。





情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作







阿波野大树

CV：竹内力

东城会直系堂岛组小头目辅佐，泰平一家组长。顺应时代随波逐流地尽情享乐的男人，但是在暗中却是十分擅长情报收集的狡猾人物，在堂岛组内担当着“威胁”方面的工作。表面上对于兄长辈的久濑十分恭敬，在暗中对下任小头目之座虎视眈眈。

ZERO 的系统——女人

女人战争（キャットファイト）

在作为一切欲望宣泄口的神室町里，有着一个只有少数“被选上的人”才能够参加的特殊赌博活动，这就是女人战争（CatFight）。在这个不为大多数人所知的地下竞技场里，极具肉感的美丽女性们穿着性感的服装进行着一般人根本无法想象的激战。在她们因战斗本能而陷入痛苦与愤怒时，男性们的视线也集中在了她们的身上。为了这绝高的视觉刺激，贪婪的男人们挥洒万金进行着赌博。

女人战争的赌局分为两种形式，一种是赌最终优胜者，一种是赌每场战斗的胜负结果。下注结束之后就可以进入观战模式，玩家在观战过程中还能通过猜拳和连打按键等形式来给自己支持的选手加油。





电话交友俱乐部（テレクラ）

在日本的 80 年代流行搭讪方法就是电话交友俱乐部，当女孩子打电话过来时，就开始了电话争夺战，胜利之后就可以开始对话，这时画面上就会出现许多台词，玩家需要像在玩射击游戏一样将想要说出的台词击破之后才能改继续进行对话，如果打错选项的话对方就会十分生气地挂断电话。如果对话成功的话，玩家就能够看到一段女孩子的性感影像，还能够与女孩一起出去约会，一起玩小游戏或者触发支线剧情等等。





ZERO 的系统——暴力

全新的战斗系统・金钱强化

在本作里，没有经验值的概念。本作的主旨之一就是“金钱就是一切”，为了贯彻这一命题，SEGA 在本作里导入了史上最烧钱的升级系统——用金钱来强化升级。

当玩家在地图上攻击敌人时，钱就会从敌人身上洒下来，对敌人造成的伤害越大，掉落的钱也就越多。金钱的获得手段除了战斗之外，还有刚刚介绍过的神室町不动产公司和苍天堀夜店，或者通过赌博来获取，在本作里，金钱将会变得至关重要，玩家在游戏时不用再想着刷经验值升级了，直接去刷钱吧！





全新的战斗类型·三种战斗风格

桐生一马的战斗风格

·小混混风格

年轻的桐生一马所使用的游刃有余的小混混战斗风格，殴打、脚踢、抓取、投地……一系列的动作能够应对所有的战斗。在被敌人攻击时还能够使用“毅力反击”的攻击来立刻进行还击。





·破坏者风格





能够抓取地图上的道具来作为武器的战斗风格，该战斗风格的最大特征是抓取攻击与强力的打击，同时还能够捡取附近的看板乃至摩托车来殴打敌人，当桐生处于该模式时，只要接近地图上的道具就能够自动将道具捡取起来。

·冲刺风格

以高速的拳头攻击、回避与闪身为主的战斗风格，华丽的步法是其最大的特点。只要玩家在战斗中看到空隙，就能够对敌人使用如同狂风般的连续攻击，当敌人进行反击时也能够做出华丽的动作。当把敌人打至气绝状态时，就能够使用蓄力攻击来使出浑身的一击把敌人打趴下。





表现英雄气概的时刻·英雄救美

要说到最能够直接体现出一个男人的英雄气概的行为，那就是英雄救美！在本作的战斗系统里将会搭载“守护战斗”这一要素，将女主角盲目女性从敌人手中救下并保护好便是这一系统的最大特点。在途中如果遇到徘徊的敌人，只要跑到人群或者建筑物的阴影处便能躲过，如果被敌人发现的话，那么就只能拿出男子气概出来与敌人们战斗了！





系列的传统要素——小游戏依然健在

“《如龙》系列”的最大特色之一就是数量众多的小游戏，除了玩家们所熟悉的钓鱼、保龄球、音乐游戏、台球等之外，由于本作的时间线是在20年前，所以游戏厅里可玩的游戏全部都变成了复古的风格，SEGA这次也把自家不少老游戏给塞了进来，可以让各位喜欢怀旧的玩家在本作里过一把瘾。







情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

真岛吾郎的战斗风格

·打架专家风格

年轻的真岛最原点的战斗风格，足技和全方位攻击是其最大特点，看点十足的攻击手法也让敌人难以应对，该风格可桐生的“小混混风格”一样，能够应对所有的突发战斗。





·猛男风格





使用球棒来作为攻防一体的武器的战斗风格，能够挡下敌人的刀剑攻击与能够使用破除敌人防御的重攻击是其最大的特征。真岛手中的球棒有时候可以当做刀，有时候可以当做双截棍来使用。

·舞者风格

真岛将霹雳舞的元素进行融合之后而形成的战斗风格，利用霹雳舞独有的回转动作来对敌人进行攻击是这一风格的最大特点。轻快的连续攻击能够将多数敌人给卷进开，从回转攻击中最后使出来的结束动作能够给敌人强有力的最后一击。





与PSV的APP联动

在今年春季发售的《如龙 维新》推出了一款PSV APP《如龙 维新 免费程序 for PlayStation Vita》，收录了原作游戏的钓鱼、种菜、赌场以及战斗迷宫等内容，能够与主机版进行联动来刷钱或练级。该APP虽然只是把原作的一些要素单独拿出来做成一个小游戏合集的形式，但是质量之高使其深受玩家们好评。在《如龙 维新》时尝到了甜头之后本作宣布届时还将配信PSV APP，当中会收录各种赌场游戏与战斗要素，让玩家出门在外都能够享受《如龙》的乐趣。











PS4 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE



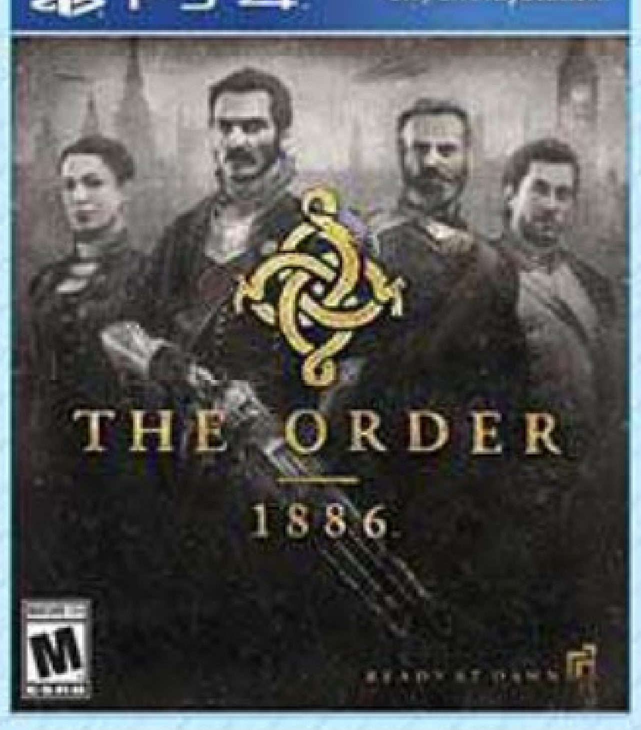
■泯灭之光



■龙珠 超宇宙



■进化



■教团 1886

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 1 月			
20 日	地球公民	Citizens of Earth	Atlus	角色扮演	美版
20 日	黑道圣徒Ⅳ 高清连任版	Saints Row IV: Re-Elected	Deep Silver	动作冒险	美版
20 日	黑道圣徒 冲出地狱	Saints Row: Gat Out of Hell	Deep Silver	动作冒险	美版
27 日	泯灭之光	Dying Light	WB Games	动作冒险	美版
29 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
29 日	剑刃风暴 百年战争与恶梦	ブレイドストーム 百年战争＆ナイトメア	Koei Tecmo	策略模拟	日版
		2015 年 2 月			
5 日	龙珠 超宇宙	Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	日版
10 日	进化	Evolve	2K Games	主视角射击	美版
11 日	战国无双 4－Ⅱ	战国无双 4－Ⅱ	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	死或生 最终回合	Dead or Alive 5: Last Round	Koei Tecmo	格斗	美版
19 日	噬神者 2 狂怒解放	ゴッドイーター2 レイジバースト	BNGI	动作	日版
20 日	教团 1886	The Order: 1886	SCE	动作射击	美版
26 日	勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城	ドラゴンクエストヒーローズ 暗龙と世界树の城	Square Enix	动作	日版
		2015 年 3 月			
12 日	如龙 0 誓约之地	龙が如く 0 誓いの场所	SEGA	动作冒险	日版
17 日	赛车计划	Project CARS	BNGI	竞速	美版
19 日	最终幻想 零式 高清版	ファイナルファンタジー零式 HD	Square Enix	动作角色扮演	日版
24 日	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作冒险	美版
26 日	魔界战记 5	魔界战记ディスガイア 5	日本一	角色扮演	日版
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS－少女达の选择－	MarvelousAQL	动作	日版
		2015 年 4 月			
14 日	真人快打 10	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
		2015 年 5 月			
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	美版
		2015 年 6 月			
2 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版



FARCRY4

即使到我拿下了本作的白金，我仍然陶醉于游戏的世界之中，虽然游戏整体的框架延续了前作，谈不上什么创新，但是舞台定于喜马拉雅山脉的全新体验是系列以往作品所不曾有过的。游戏的主线厚道，支线繁多，奖杯设计也比较合理，从各方面看来都是一款上乘之作。如果你喜欢“《孤岛惊魂》系列”，那么本作自然不容错过，如果你还没有尝试过这个系列，那么相信本作会让你爱上它。

孤岛惊魂4	Ubisoft	主视角射击
PS4	Far Cry4	美版
	2014年11月18日 / 售价为59.99美元	本地1人，在线1-10人 / 对应年龄：17岁以上

文 伽蓝 美编 anubis

基本操作

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	瞄准
十字键↑	打开相机
十字键↓	呼叫反抗军增援
十字键←	切换C4/地雷
十字键→	投掷石头
×键	跳跃
□键	调查/换弹
○键	角色下蹲
△键	切换武器
L1键	呼出武器轮
R1键	切换武器轮针剂界面
L2键	瞄准
R2键	射击/拉弓
触控板	游戏菜单
Options键	系统菜单
L3键	奔跑
R3键	近战攻击/搬运尸体

画面解说



①警戒度：表示敌人对玩家行动的察觉程度
②针剂数量：表示当前剩余的恢复针剂数量
③地图：显示附近地图资讯的小地图
④体力值：显示当前身上护甲以及体力的剩余量
⑤投掷武器：显示当前选择的投掷武器剩余数量
⑥弹药数：显示当前武器的剩余弹药数



战斗思路

游戏的战斗部分提供了两种截然不同的玩法，像《COD》一样手持枪械杀入敌阵大杀特杀固然爽快，但受制于游戏的体力系统设定，即使在最简单的Easy难度下，这种游戏方式敌人也很容易就能将玩家击倒，因此有的时候玩家不妨考虑使用潜行暗杀的方式避免一些不必要的战斗。

在潜行的过程中，比较重要的有3点。第一，无声杀敌是潜行的根本，无声杀敌的实现方式有很多，利用弓箭、近战击倒或是枪械加装消声器都可以实现。第二，提前用相机标记敌人，在标记后即使有障碍物阻隔也能看穿敌人的动作，更好地完成潜行的目标。第三，用十字键→键投掷石头吸引敌人的注意力，可以免去一些不必要的麻烦。熟练掌握以上几点，潜行就并非难事。

体力恢复 & 针剂系统

与大多数主流主视角射击游戏中自动恢复体力的系统所不同的是，本作有着自成一派的体力恢复系统，它采用的是体力方块的设计，以游戏的初始状态为例，初始状态下角色拥有2格体力，每一格体力各自独立，未被完全消耗的体力方块可以随时间的流逝而恢复，但完全消耗则代表失去了这一格的体力。

在消耗体力后长按△键可以补充体力，补充体力的效果有2种，一种是使用急救针剂，另一种则是进行自我包扎，当角色身上拥有Healin Syringe这种针剂时，那么长按△键就会优先使用针剂瞬间恢复大量体力，如果身上没有针剂的话，则会进行每次仅恢复1格体力的自我包扎。

可见，针剂可以说是保证角色在战斗中生存的重要因素，而接下来要介绍的就是游戏中的针剂系统，在玩家游历世界的过程中会发现地图上有红、蓝、绿、黄、白、紫等各色的植物，这些植物就是用于制作针剂的素材，玩家只要在技能树中点出了相关的技能并收集足够的植物，就可以制作对应的针剂，除了体力针剂为自动制作外，其他针剂均需要按L1键打开武器轮后按R1键切换针剂界面制作及注射，同一时间玩家只能拥有一种针剂的效果，所有针剂的作用如下。

针剂类型	制作条件	配方	效果
体力（Health）	–	绿×2	立即恢复4~6格体力（根据技能升级情况而定）
狩猎（Hunting）	学习技能“Hunting Syringe”	蓝+红	自动标记附近所有的敌人以及动物。
生存（Survival）	学习技能“Survival Syringe”	黄+红	减少来自敌人的近战伤害。
专注（Focus）	学习技能“Focus Syringe”	蓝+黄	提高奔跑速度以及延长水下潜泳的时间。
用药过量（Overdose）	学习技能“Overdose Syringe”	紫+白	伤害加倍，受到的伤害也加倍。

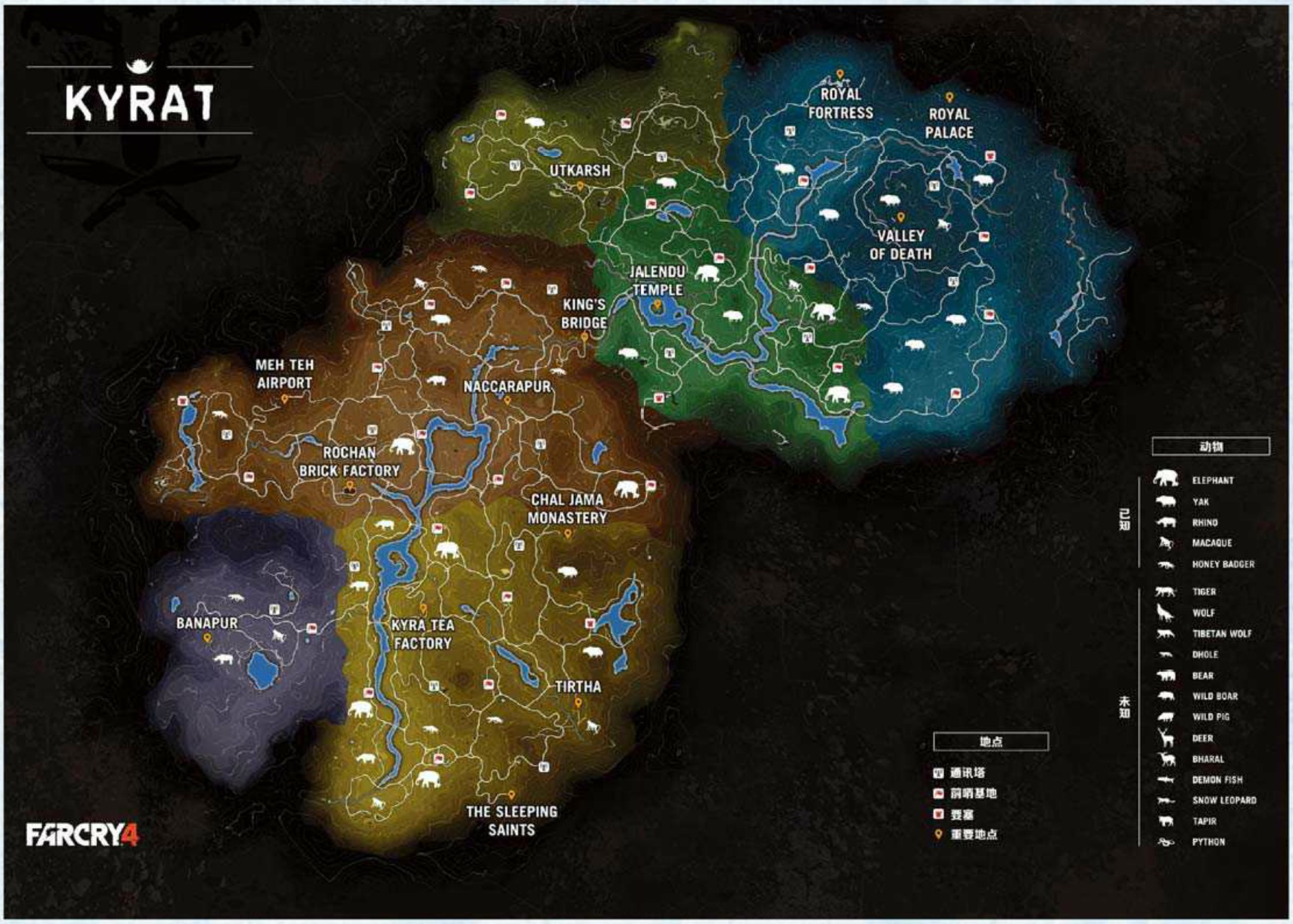
佣兵系统

佣兵系统是一个比较鸡肋的系统，当玩家拥有佣兵代币（Token）时，消耗1枚代币可以在非任务状态下按十字键↑键打开相机再按十字键↓键呼叫佣兵协助玩家战斗。获得代币的方式主要有3种，一是完成业报任务后获得奖励得到，二是直接在商店中购买，三是摧毁收集品Yalung面具后获得。但是这个系统十分不科学，召唤出的佣兵战斗力和AI都十分低下，因此几乎可以将其无视。虽然在商店中ITEM选项中可以购买关于佣兵系统的强化，但个人建议就没有必要浪费这个钱了。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

地图探索

游戏的一大卖点，就是那丰富的地图要素，下面就为大家逐一介绍地图上各个比较重要的元素。



快速传送点 / 安全屋 Fast Travel

随着游戏主线的推进，会在一个又一个的村庄开启快速传送点，这些快速传送点除了有代步的功能外，还意味着安全屋的作用，在安全屋内，玩家可以在一个柜子处进行商店操作，或是调查床铺设定游戏内的时间。

通讯塔 Bell Tower



通讯塔类似于"《刺客信条》系列"的俯瞰点，这些通讯塔一共有 17 座，当玩家每爬上一座通讯塔的顶层并破坏其之上的装置后就能解除附近区域的一片迷雾，解除后该区域的支线任务、动物分布等内容会显示在地图之上，这也是系列的一大特色。爬塔的过程比较考验的是玩家的攀爬能力，但只要遵循有路就走、有绳 / 梯就爬、有攀爬点就钩就能应付所有的通讯塔。在破坏通讯塔的装置后，可以利用连接地面的滑索迅速回到地面。另外，每解锁一座通讯塔商店中的一把普通武器就会免费送给玩家。

前哨基地 Outpost

前哨基地一共有 24 所，它们是一些被 Pagan Min 占领的村庄，这些基地在未被解放前会冒出显眼的黑色烟雾，它们被一定数量的敌人镇守着，杀死里头的所有敌人就能将这个基地解放。解放前哨基地的意义在于开启更多的快速传送点、商店以及一些新的支线内容，帮助玩家更好地在游戏世界中旅行穿梭。如果在不被敌人发现，不触发警报的情况下解放前哨基地，还能获得额外的经验以及金钱奖励。



另外，在解放前哨基地后，有可能会触发 Pagan Min 派出复仇军队（Retaliation Party）攻击的随机事件，在收到触发事件的提示后快速传送到该前哨基地进行还击即可。

TIPS 不要遵循游戏的指示用生肉吸引野兽或是开启牢笼放生野兽，这只会将你置身于与敌人相同的危险中

要塞 Fortress

要塞可以看作是加强版的前哨基地，它们一共有4座。这些要塞很特别的一点在于它们攻陷的难度与玩家主线流程的进度息息相关，因为这些要塞分别由Pagan Min的手下Paul、Noore、Yuma以及Pagan本人所统领着。一开始要攻下这些要塞的难度十分高，举个例子，如果玩家在主线中将Paul击倒，那么Paul所统领着的“P”字标记要塞就会被削弱，进攻的难度也会大大下降，因此玩家大可以在通关后削弱所有要塞再将它们一网打尽。



移动手段

在如此广阔的游戏世界穿行，单凭双腿是不可能踏遍所有角落的，因此选择正确的移动手段尤其重要，下面就为大家介绍几种常用的移动方式。

钩爪攀爬

钩爪攀爬是在游戏初期就能学会的移动手段，钩爪攀爬主要用于一些悬崖边缘的攀爬以及一些摆荡的操作，但使用钩爪攀爬有一个前提条件，那就是场景中需要有攀爬点，所谓的攀爬点就是一些带有绳子的位置，将镜头调到这些位置会出现可供攀爬的提示，随后按键即可投掷钩爪开始攀爬。

水陆载具

水陆载具顾名思义就是船以及车辆，这也是游戏中最常用的移动手段，这些载具在游戏地图中分布很广，看见就上即可。需要注意的是，游戏中的默认驾驶操作为左摇杆移动，○键刹车，R2键射击，如果觉得这种驾驶方式别扭，可以在Options-Controls-Driving Controls一项中选择“Classic”，这样就变成L2键刹车，R2键油门，L1键射击的常见驾驶操作。

滑翔翼

滑翔翼是在《孤岛惊魂3》中就已经有所登场的移动手段，它一般可以在一些高山边缘上找到，在使用后主角会从高处一跃而下开始滑翔，玩家在滑翔过程中只需要调整方向以及滑翔的角度即可作由上至下的远距离移动，只要在接近地面是按键放开滑翔翼就能安全着地。如果玩家在高处放开按键，那么最好配合下面所述的翼状飞行使用。



翼装飞行

翼状飞行是本作新增的一种空中移动手段，他允许玩家在只身一人的状态下从高处一跃而下，然后在下落的过程中按下左摇杆就能开始空中滑翔飞行，而且随时可以按×键打开降落伞，在打开降落伞的时候也能再次按下左摇杆重新滑翔，可以说在熟练掌握后，这是一种极为灵活的移动手段。但要想使用翼装飞行，玩家必须先拥有翼状飞行包，其在商店中就有出售，商品名称为Wingsuit。

Buzzer 飞行器

Buzzer飞行器是直升机模样的载具，它可以说是游戏中最实用的载具，其操作十分简单，左摇杆控制方向，×键上升，○键下降，有



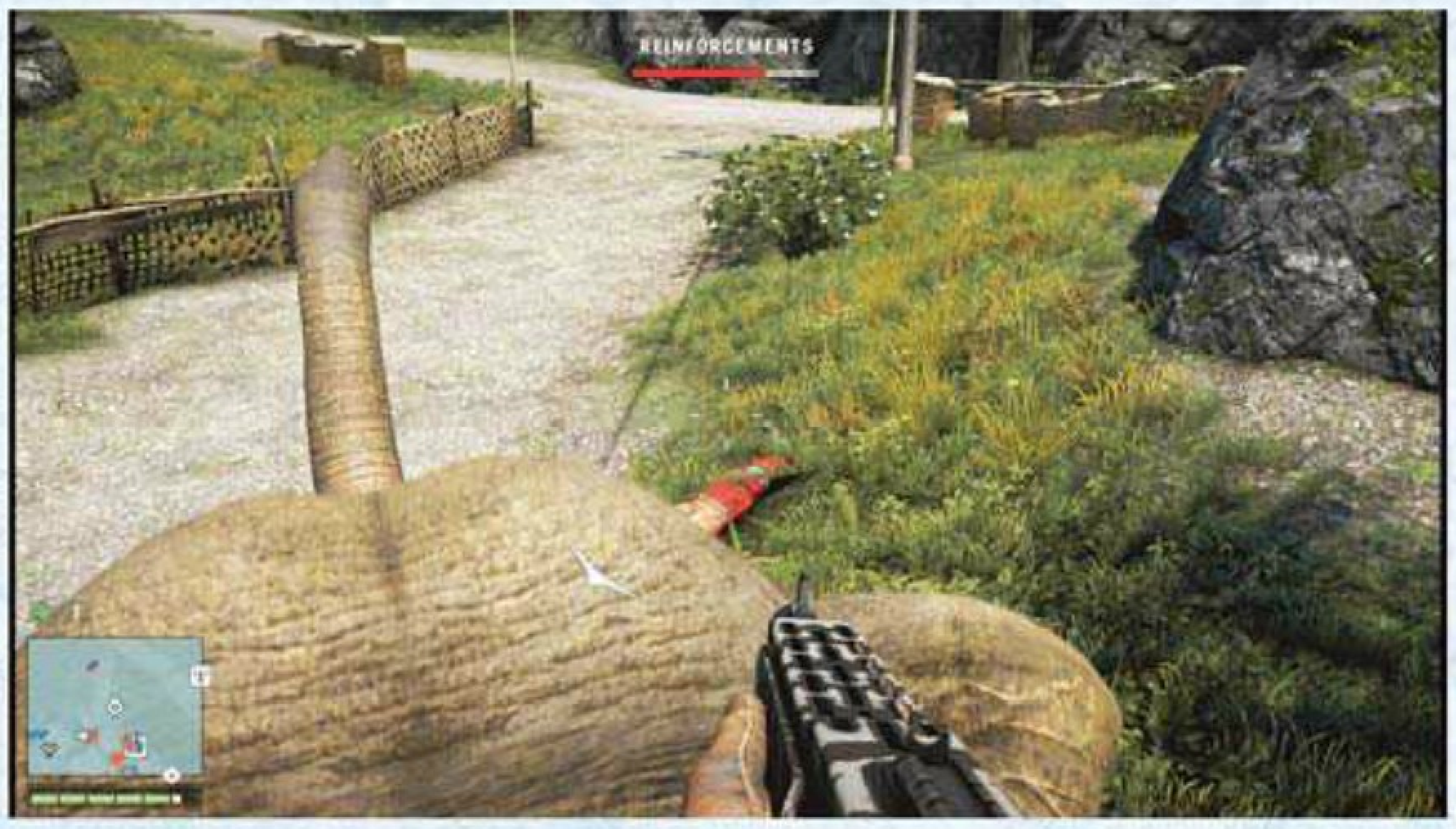
情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

TIPS 游戏的剧情表现方式实际上比较隐晦，如果想有更深入的了解，可以收集Mohan Ghale手记以及遗失信件进行解读

了 Buzzer 飞行器玩家就可以前往游戏世界的任何一个角落。但是，这种飞行器的分布并不广，只能偶尔在地图上看到，但如果玩家实在需要赶路而又找不到飞行器的话，传送到最初剧情中解放的前哨基地 Khilana Bazaar，在东侧的山坡上始终有一架停靠着。

骑乘大象

游戏中玩家经常会遇到各种各样的动物，而其中一种就是大象，实际上大象是游戏中最强的“载具”，在骑乘大象时，无论是敌人汽车还是动物，都难以抵御大象的撞击，无论是攻城略地还是野外狩猎，大象都是极佳的选择。想要骑乘大象，玩家必须在技能树中点出技能“Elephant Rider”。



商店功能

在游戏中通过搜刮钻石图标的箱子、搜刮尸体、任务奖励等途径可以获得名为 Rupees 的货币，这些货币可以可以在随处可见的商店中进行买卖，商店出现的地点有很多，最常见的是村庄里的商店以及安全屋内的柜子，其次就是背着行囊的行商人，这些商店在地图上都标记为一个 Rupees 的货币标志。商店界面有 3 个窗口，最左边的窗口是购买弹药，中间的窗口可以购买道具、武器以及收集品地图，而右侧的窗口则是用于售卖物品换取 Rupees，但需要注意的是并不是所有物品都适合售卖，建议玩家在售卖道具清包时按□键的智能售卖功能出售所有系统建议售卖的道具。

需要特别注意的是，玩家可以购买的武器分为白色的普通武器以及黄色的特殊武器，前者就算没有购买，通过摧毁通讯塔上的装置或是曾经拾取敌人掉落的武器后都能自动获得，而特殊武器则必须用真金白银购买才算作拥有，但特殊武器一般需要完成一定的条件才能获得，而且平心而论特殊武器的性能也并非全部都那么优秀，玩家大可不必迷信这些枪械。

任务类型

由于游戏的定位可以说是是主视角射击类型的沙箱游戏，因此了解游戏中各种任务的类型十分重要，游戏中的任务类型主要可以分为以下 3 种：

主线任务 Campain Mission

主线任务很好理解，就是推动剧情发展的任务类型，但需要了解的是游戏中有 4 处基于玩家选择而导致游戏走向发生改变的“黄金之路分歧任务”（Balance of Power），这些分歧均发生于在带有反抗军“黄金之路”图标的任务中，在触发任务后玩家需要选择支持黄金之路的领导人“Amita”或是“Sabal”，选择支持不同的领导人，接下来任务的体验也会有所不同，但实际上差别不大，玩家完全可以按照自己的喜好进行选择，而关于两条路线选择的异同玩家可以参考下文的攻略部分。

奖励任务 Bonus Mission

奖励任务是 3 条解锁于主线流程之中的任务线，分别是 Longinus 任务线、Shangri-La 任务线以及 Yogi&Reggie 任务线，它们在地图上各自对应为橙色“L”字标记蓝色画卷以及绿色“Y”字。Longinus 任务线任务线解锁于主线任务“Sermon of the Mount”，而另外两条任务线则解锁于主线任务“The Protector's Arrival”。这些任务线对主线流程并没有影响，但是部分技能需要完成一定数量的奖励任务才可解锁，因此还是推荐完成。



支线任务 Quest

相比上面 2 种任务类型，支线任务则显得琐碎很多，这些任务都是以一些小型任务组成，这些任务如下：

竞技场（Arena）：当完成主线任务“The Mouth of Madness”后，就会在村庄“Shanath”开启竞技场任务，竞技场任务共有 3 种玩法，Battle 玩法就是最基本的玩法，完成 3 波战斗就能结束任务。Endless 玩法则是持久战，生存的时间越长分数也会越高，直至玩家死亡后就可以领取奖励。Weapon Challenges 玩法是利用指定的武器完成预设的 5 波战斗，但这种玩法下必须获得 3 星以上评价才算作完成。完成竞技场任务后除了奖励一定的现金外，最主要的是能够提升角色的竞技场等级，玩家可以将这个模式看作是游戏的生存战玩法小游戏。

武装护送（Armed Escort）：武装护送任务比较简单，来到目标地点接到任务后登上一旁需要护送的载具上就能开始任务，在登上载具后会不停地有敌人追击，而玩家的任务就是用武力击退这些敌人，保证载具完好地来到终点。

暗杀（Assassinations）：暗杀任务正如字面的理解，就是要杀死指定的目标，并对目标的尸体搜身，但这类任务的难点在于整个过程玩家不能被敌人发现，并且在杀死目标并搜身后还要在不被发现的情况下离开任务区域，因此合理选择武器以及路径尤其重要。

拆弹（Bomb Defusal）：这一类任务玩家需要前往指定的区域，在指定时间内拆除区域内的炸弹，但由于敌人会作出猛烈的抵抗，因此要优先保证生存后再进行拆弹工作。

以眼还眼（Eye for an Eye）：对比暗杀任务，这类型的任务要简单不少，因为这类任务并不要求玩家以潜行来完成，只要求杀死敌人即可，但是玩家必须使用任务指定类型的枪械完成杀敌的任务。

黄金之路供给（Golden Path Supplies）：纯粹的跑路任务，玩家只要需要在指定时间内拾取标记区域内的背包即可。

人质拯救（Hostage Rescue）：在一类任务中，玩家需要渗透到敌人的营地中将人质解救出来，由于在任务中敌人发现后敌人会开始处决人质而导致任务失败，因此潜行或从远处狙击杀敌比正面对抗要好得多。

狩猎（Hunting）：顾名思义就是与狩猎动物相关的支线任务，这类任务分为控制、补给以及生存 3 种，其中比较有难度的是生存玩法，玩家必须保证至少有一名平民在野兽的攻击下生存下来。

Kyrati 电影（Kyrati Films）：这是竞速型的任务，玩法有纯粹的竞速 Racing 以及生存玩法 Survival 两种，竞速玩法比较好理解，而生存玩法与竞速也差别不大，其主要的差异在于生存玩法

TIPS 高山地区难以到达又找不到 Buzz 飞行器？传送到 Khilana Bazaar 吧，东侧的山坡上长期停放着一架供玩家使用。

中玩家需要利用Checkpoint来延长时间，而且还需要切换载具来适应变化的地形地形，同时敌人经常扎堆在赛道的路上骚扰，因此要难上不少。

Pagan之怒（Pagan's Wrath）：这是在地图上随机生成的战斗任务，其在地图上标记为一个带有蓝色骷髅头的六角形，靠近后可以发现这时Pagan下属装备精良的车队，摧毁车辆或是杀死驾驶远摧毁车队就能完成这类任务。

皇家货物（Royal Cargo）：这是在地图上随机生成的任务，其在地图上标记为一个卡车的图标，当卡车驶过时射杀驾驶员就能截停这辆卡车，截停后玩家有2个选择，一是破坏车辆直接获得奖励，或是将车辆驶回已经解放的前哨基地中获得更多的奖励。

业报事件（Karma Events）：在世界地图上移动的时候，经常会看到附近有一些紫色菱形的图标，这些就是业报任务的所在位置，业报任务的内容一般都比较简单，不外乎是帮助反抗军对付敌人、解救人质等。完成业报任务可以获得业报值，从而提升业报等级，通过提升业报等级，玩家可以在商店购买物品时获得相应的福利，具体如下：

业报等级	福利
1	枪械挂件价格降低25%
2	可以在商店购买佣兵代币
3	武器价格降低25%
4	可以购买佣兵系统相关升级
5	地点地图价格降低25%
6	解锁特殊武器SHREDDER
7	所有在Ghale Homestead购买设施改造时价格降低25%
8	收集品地图价格降低25%

Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）：当玩家进行游戏以及狩猎的过程中，会接到名为Mr Chiffon的时尚设计师的来电，从而开启这一类支线任务，在这种任务中，玩家需要利用指定类型的武器去猎杀指定的动物，然后获取其毛皮并将他们交到Mr Chiffon的手上即可。

政治文宣中心（Propaganda Center）：当玩家在游戏中每撕毁一定数量的海报后就会出现的任务，这些任务中玩家需要来到Pagan属下的政治文宣中心，在区域内破坏他们印制海报的机器、电脑、车辆、发射塔等物品来增加进度条，最后再将区域内的所有敌人全灭即可完成任务。

收集要素

游戏中的收集要素一共有5种，所有收集品的位置都可以通过在商店Map一栏中花费低价购买“XXX Kyrat Item”寻宝图标记在地图上，因此收集可以说是毫无难度，只是简单的跑路功夫罢了，所有收集品分别如下：

政治海报（Propaganda Poster）：这是游戏中最常见的收集要素，总数一共有150张，这些是Pagan用于宣扬他“光辉”形象的工具，徒手撕毁或用火焰烧毁均可，撕毁一定数量的海报后会出现政治文宣中心（Propaganda Center）这种支线任务供玩家完成。

Yalung面具（Mask of Yalung）：Yalung面具总数有55个，无论是拾取还是破坏都算作成功收集，每收集一个面具会奖励一枚佣兵代币，如果收集所有55个面具则佣兵代币变成无限。

Mohan Ghale手记（Mohan Ghale's Journal）：Mohan Ghale手记一共有20本，通过阅读里面的内容玩家可以更深入了解游戏的剧情。



遗失信件（Lost Letters）：遗失信件一共有20封，通过阅读里面的内容玩家可以更深入了解游戏的剧情。

Mani经轮（Mani Wheel）：Mani经轮一共有40个，转动经轮可以获得业报经验值。



狩猎 & 制作

狩猎是游戏中的一大乐趣，而狩猎对于游戏的最大意义在于可以在游戏菜单的Crafting界面制作各种容器增加各种物品的携带量，因此可以说狩猎是强化游戏角色的必由之路。下面是升级各种容器所需的素材列表。

Weapon Holster		
等级	材料	容量
1	Tibetan Wolf Skin×3	1单手武器，1双手武器
2	Malayan Tapir Skin×3	1单手武器，2双手武器
3	Honey Badger Skin×3	1单手武器，3双手武器
Wallet		
1	Bharal Skin×2	500000金钱携带量
2	Assam Macaque Skin×3	1000000金钱携带量
3	Asian Rhino Skin×4	2000000金钱携带量
4	Mad Devil's Skin（稀有）	5000000金钱携带量
Loot Bag		
1	Sambar Skin×2	60物品携带
2	Pig Skin×3	120物品携带
3	Demon Fish Skin×4	120物品携带
4	Ghost Bear's Skin（稀有）	150物品携带
Syringe Kit		
1	Wild Boar×2	4各类型针剂携带
2	Tibetan Wolf Skin×3	5各类型针剂携带
3	Malayan Tapir Skin×4	6各类型针剂携带
4	Sky Tiger's Skin（稀有）	8各类型针剂携带
Bait Bag		
1	Dhole Skin×2	3块生肉诱饵携带
2	Yak Skin×3	4块生肉诱饵携带
3	Bear Skin×5	5块生肉诱饵携带
4	Gulo's Skin（稀有）	6块生肉诱饵携带

Ammo Bag		
1	Wild Boar Skin×2	普通武器子弹携带量+
2	Bharal Skin×3	普通武器子弹携带量++
3	Clouded Leopard Skin×4	普通武器子弹携带量+++
4	Shadow Leopard's Skin（稀有）	普通武器子弹携带量++++
Throwables Bag		
1	Yak Skin×2	5手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
2	Dhole Skin×3	7手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
3	Bengal Tiger Skin×5	9手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
4	Black Water Dragon's Skin（稀有）	15手榴弹、燃烧瓶、飞刀携带
Explosives Bag		
1	Asian Rhino Skin×2	4C4，地雷携带
2	Snow Leopard Skin×3	5C4，地雷携带
3	Sambar Skin×5	6C4，地雷携带
4	Thick Skin's hide（稀有）	8C4，地雷携带
Heavy Ammo Bag		
1	Bengal Tiger Skin×2	重火力武器子弹携带量+
2	Bear Skin×3	重火力武器子弹携带量++
3	Snow Leopard Skin×4	重火力武器子弹携带量+++
4	Karkadann's Skin（稀有）	重火力武器子弹携带量++++
Quiver		
1	Pig Skin×1	弓箭携带量+
2	Clouded Leopard Skin×3	弓箭携带量++
3	Honey Badger Skin×4	弓箭携带量+++
4	Tenzin's Skin（稀有）	弓箭携带量++++

TIPS 在游戏刚开始与Pagan Min进餐后，可以操作主角时不要离开建筑，放下手柄在饭桌旁静置15分钟可以看到隐藏结局。

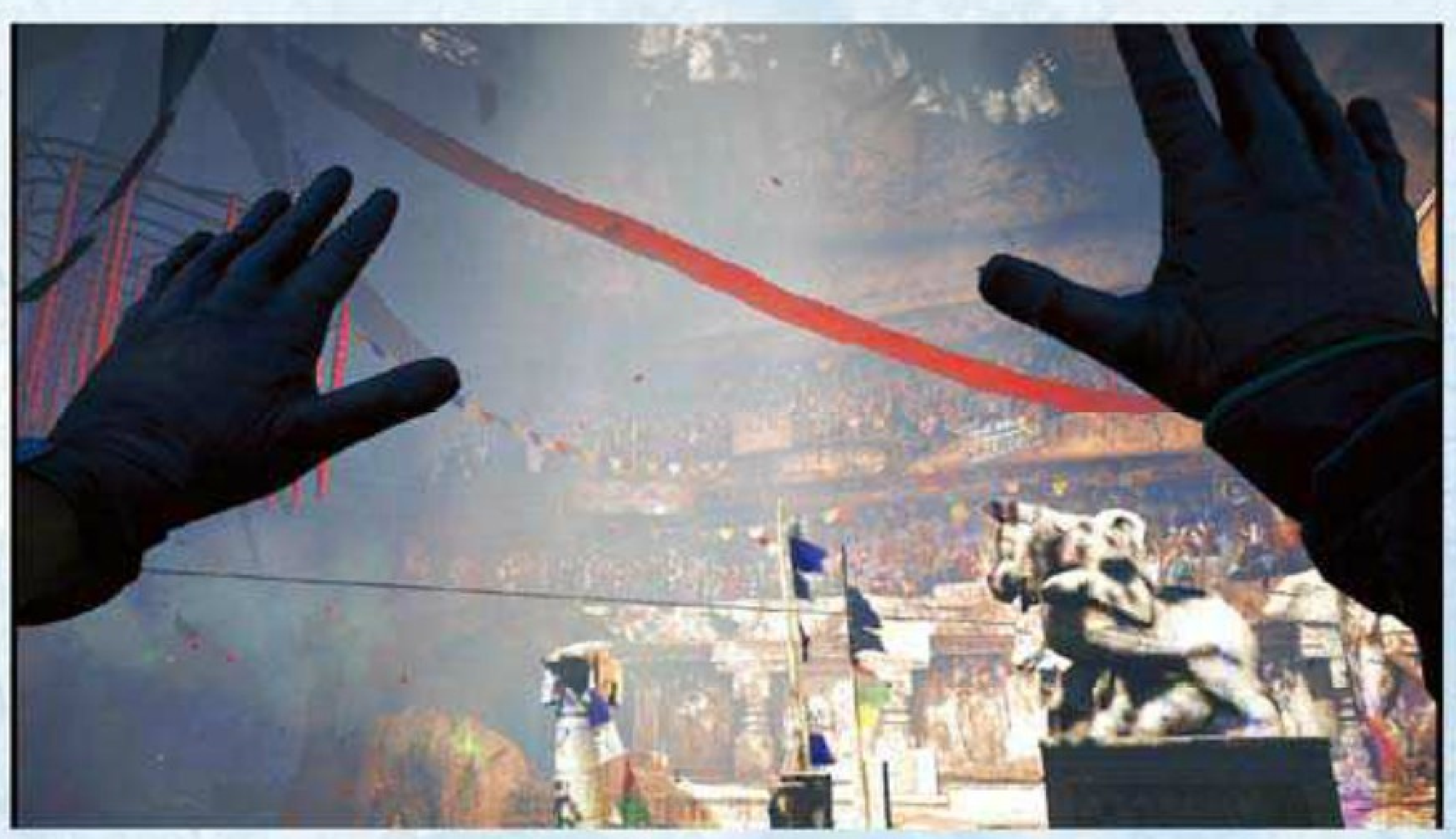
技能系统

《孤岛惊魂 4》的技能系统与前作《孤岛惊魂 3》的技能系统十分相似，而且显得更加朴素，没有了上一作那种花哨纹身这样的表现方式。技能树主要分为两系，左边橙色的“虎系”的主要是杀敌以及攻击类的技能，而右边蓝色的“象系”则是侧重体力以及恢复类的技能，玩家可以根据自己的需要来点出相应的技能。

虎系技能树		
技能名称	解锁条件	技能描述
Death from Above	–	从上方跳到敌人身上时可以发动空中击倒
Death from Below	–	能从攀爬的边缘处击倒上方的敌人
Cover Takedown	完成1个以眼还眼支线任务	可以在掩体后击倒靠近的敌人
Grenade Takedown	完成1个拆弹支线任务	在击倒一名敌人后，按下RB键/R1键可以利用他的手雷再击倒附近的敌人
Knife Throw Takedown	–	在击倒一名敌人后，按下RT键/R2键可以投掷飞刀再击倒附近的敌人
Handgun Takedown	–	在击倒一名敌人后，按下LT/L2键取得其武器再按下RT/R2可以击倒附近的敌人
Vehicle Takedown	完成1个Kyrati电影的竞速任务	在驾驶载具靠近敌人时，可以按RS键/R3键将敌人击倒
Chain Takedown	击退攻击已解放的前哨基地的Pagan复仇军队（Retaliation Party）1次	允许玩家连续击倒敌人，在击倒一名敌人后用左摇杆调整视角即可进行连锁。
Loot Takedown	–	在击倒一名敌人时会对其自动搜身获得物品
Drag Takedown	–	在击倒一名敌人后下拉左摇杆可以迅速将其背在身上
Bullet Sponge	常规击倒杀死3名敌人	防弹衣可以吸收更多的伤害
Heavy Takedown	完成1个Pagan之怒随机任务	击倒重甲兵变成可能
Running Reload	–	在奔跑时可以更换子弹
At the Ready	–	切换武器以及举枪速度加快
Stay On Target	爆头杀敌3次	手枪以及狙击枪可以在瞄准的过程中换弹
Ammo Wrangler	完成1个Longinus奖励任务	大幅增加所有武器的上弹速度
Moving Target	–	在移动敌人尸体时可以使用单手武器
Casual Marksman	–	瞄准射击时枪械的抖动减小
Huntsman	在Shangeri-La奖励任务中摇动两个大钟	使用弓箭瞄准时摇摆减小
Breath Control	完成2个人质拯救（Hostage Rescue）支线任务	大幅提高水下潜行、狙击枪屏气的时间
Focused Driving	–	驾驶时车辆可以承受更多的伤害
Moving Mountains	–	可以抱起重甲兵的尸体
Soft Landing	在不被发现的情况下解放2个前哨基地	减少掉落时受到的伤害
Non-Stop	达到业报等级4	无限奔跑，同时蹲下时移动速度加快

象系技能树		
技能名称	解锁条件	技能描述
Capable Strength	–	体力上限变为3格
Forceful Strength	–	体力上限变为4格
Dominant Strength	完成主线任务A Key to the North	体力上限变为5格
Unyielding Strength	完成主线任务Payback	体力上限变为6格
Healing Syringe Lv2	–	体力针剂回复量提高至4格
Inner Strength	–	未完全消耗的体力格回复速度加快
Improvised Surgery	完成1个武装护送（Armed Escort）支线任务	当没有体力针剂时，自我包扎的回复量提高至2格
Healing Syringe Lv3	制作针剂3次	体力针剂回复量提高至6格
Gadget Training	–	修理的速度加快，同时打开相机后会看到收集品并出现指向他们的路标
Trade Agreement	–	升级后商店会出售爆炸箭矢、火箭以及粘性手雷的升级
Overdose Syringe	完成1个Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）支线任务	可以制作能够在30秒内使造成伤害加倍，受到的伤害也加倍针剂
Karma Boosts	在Ghale Homestead购买1个设施升级	获得业报经验时有额外5%的加成，这个技能一共可以学习10次
Harvester	–	每次采集的草药数量翻倍
Hunting Syringe	–	可以制作能够在30秒内高亮附近敌人以及动物的狩猎针剂
Hunting Syringe Lv2	完成主线任务Truth and Justice	狩猎针剂可以减弱移动的脚步声，让动物不再因玩家靠近而逃窜
Duration Boosts	完成1个Yogi&Reggie奖励任务	使狩猎针剂的持续时间提高5秒，一共可以学习10次
Rhino Skin	–	减少受到火焰以及爆炸的伤害
Survival Syringe	–	可以制作能够在30秒内减少来自敌人的近战伤害的生存针剂
Survival Syringe Lv2	在商店购买1把特殊武器（Signature）	生存针剂可以减少来自敌人的武器伤害
Duration Boosts	竞技场等级到达等级2	使生存针剂的持续时间提高5秒，一共可以学习10次
Elephant Rider	–	可以骑乘大象
Focus Syringe	–	可以制作能够在30秒内提高奔跑速度以及延长水下潜泳的时间的专注针剂
Focus Syringe Lv2	完成主线任务A Key to the North	专注针剂可以使得敌人难以瞄准奔跑中的玩家
Duration Boosts	完成1个Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）支线任务	使专注针剂的持续时间提高5秒，一共可以学习10次





主线流程攻略

本文默认键位为 PS4 版

Prologue

Ajay Ghale，一名普通的美国公民，为了完成母亲 Ishwari 将骨灰带回 Kyrat 的“Lakshmana”的遗愿，但“Lakshmana”为何物他却不得而知，就这样 Ajay 独自一人来到了这个位于喜马拉雅山脉的偏远国度，不幸的是，他在到达 Kyrat 时，却遭遇到名为 Pagan Min 这位自称是 Ajay 母亲旧情人的暴君，而 Ajay 也因此被卷入了一场战争之中。

在与 Pagan Min 以及其手下 Paul“进餐”完毕后，玩家就可以动身离开这座别墅，沿一侧的楼梯一路往下走，期间注意搜刮别墅内的宝箱获得可以兑换钱的物品，而搜刮物资也是最好在游戏初期就养成的良好习惯。沿惟一的路走到最下层，会在前方发现 Darpan 被严刑逼供，这时调查一旁的门离开时，会遇到对抗暴君 Pagan Min 的反抗军组织“黄金之路”的救兵 Sabal，随后开始逃亡的旅程。出门后无需理会周围的敌人，径直往前跑就上车即可，随后玩家需要在汽车行驶过程中用枪掩护，用枪射击油桶炸毁第一个关卡后，会出现一些开车追击的敌人，但在移动过程中远距离中瞄准射击的难度比较高，因此尽量在靠近后再作瞄准。

从车祸中苏醒过来后，玩家需要自行逃出生天，这个时候手上武器只有一把砍刀，而前行没几步就会迎面出现敌人，玩家不要妄想着正面与这时实际上是一段潜入与暗杀的教学，玩家只要在一路上按十字键→用石头吸引敌人注意力，待其扭头过去后暗杀或是直接走过即可，暗杀敌人后别忘记取得他们手上的 AK47。当玩家来到一段水面时，左侧会有两名敌人在看守着，这时无法使用石头吸引他们的注意力，但直接从水底下潜泳到另一头即可。在前进的路上，玩家会看到一头死掉的鹿，在这些死掉的动物身上玩家除了可以剥取到有用的材料外，还可以得到一些生肉作为诱饵，投掷这些诱饵就能引来凶猛的捕食者，以此间接攻击敌人，因此养成剥取动物的习惯也十分重要。来到一座村庄内，这时会出现标记敌人的教学，按下十字键↑可以取出相机，通过缩放观察远处的敌人即可对其进行标记，标记后敌人的动向会清晰地显示在地图上，而且即使有障碍物阻挡也能看穿。标记敌人后，玩家不难发现中央的敌人正欺凌一头困于笼中的猛兽，在触发战斗后可以直接射击牢笼让猛兽代劳杀敌，如果玩家愿意也能直接潜行离开。

随后一路潜行，在一处山崖处黄金之路的成员会为我们放下绳索，沿绳索往上爬走到雪山上的建筑与 Sabal 会合，但不一会儿敌人就会再次来袭，协助 Sabal 击退敌人的过程中会发生雪崩的剧情，剧情过后序章也随之结束。

在 Sabal 的带领下，Ajay 来到了黄金之路的基地 Banapur，而遇见的女子 Amita 明显对 Sabal 花费如此大力气拯救 Ajay 感到不满。在 Banapur 中玩家可以熟悉一下商店的功能，购买一些武器或是补给。



Propaganda Machine

在地图标记为 S 的房间内触发任务，Sabal 正为一名男子进行抢救，原来这名男子为了登上一座通讯塔黑掉 Pagan Min 的政治宣传装置而不慎掉落，Sabal 则请求 Ajay 完成这未竟之事。来到标记的位置，按跳跃键就能直接滑索而下节省跑路的时间，随后驾车一路前往标记区域，会发现这里的高低落差无法直接到达上方，在这个区域的一具尸体旁边可以拾取到一个钩爪，在取得钩爪后往上方观察，对准攀爬点发射钩爪抓住，然后就可以按 L2、R2 键进行升降操作，随后的几处悬崖位置需要用钩爪摆荡的方法到达对面，但由于钩爪操作起来并不是很流畅，因此在熟悉其操作前经常会险象横生。

到达通讯塔所在位置时，门前的一名敌人会背对这我们，上前暗杀后可以在旁边发现一张海报，这张海报可以上前撕毁，这也是游戏中的一种对应奖杯的收集要素。随后玩家正式开始爬塔，在这里爬塔其实并没有什么难度，有木板阻碍的就用攻击破坏木板，有绳索的落差就往上爬，独木桥就注意调整视角径直移动即可，遵循以上几点，几下功夫就能爬到塔顶。调查装置后，大地图部分区域的迷雾散去，并且这个区域的几个地点会相继被发现，这样的通讯塔在游戏中一共有 17 个，在往后的流程中玩家也要注意爬塔开启地图。



The Wolves's Den

在地图上快速传送返回到 Banapur 与 Amita 对话，Ajay 希望自己能帮上一点忙，从 Amita 口中得知名为 Kanan 的老太太可能有一些关于野生动物的问题需要帮助，Ajay 拿上弓箭后随即毅然前往。当玩家驾车来到目标地点后，老太太却一言不发，Amita 告知 Ajay 老太太遭遇的问题是狼患，周围死去的动物正是狼做的好事，而玩家接下来的任务就是破坏一处狼穴。在路上玩家一共会遇见 3 头狼，只要在一定距离外拉弓射击其头部就能将其秒杀，弓箭的操作为 L2 键瞄准、R2 键拉弓，□键取消拉弓，很容易上手。杀死狼后站到狼穴之外，按住 R1 键按△键切换爆炸弓箭，随后瞄准狼穴之内的油桶发射爆炸弓箭即可摧毁狼穴。最后原路返回到 Kanan 的屋子处触发剧情就能完成任务。

Return to Sender

在接到 Sabal 的电话后，他为 Ajay 介绍了一名名为 Longinus 的“疯子”，他的身份既是军火商也是牧师，但如果玩家想获得武器就必须得到他的帮助。来到地图的 L 点找到 Longinus，谈话之间，Longinus 的疯子本色表露无遗，但有一点可以肯定的是，他对 Pagan 也充满了敌意，同时他表示只要玩家每爬上一座通讯塔解除一个政治宣传装置，就会以一件军火作为礼物送给 Ajay，而第一件武器就是一把微冲。

在与 Longinus 谈话间会接到 Sabal 的电话，原来 Pagan 的军队正在对 Banapur 发起攻击，接下来玩家需要在 6 分钟之

内赶回 Banapur，但只要驾驶技术不太差，6 分钟是绰绰有余的，回到村庄后需要对付大批的敌人，除了手持枪械的敌人外，还有投掷燃烧弹的敌人，而投掷燃烧弹的敌人有可能会因玩家的攻击而引燃，注意躲避。解决敌人后，爬到目标的着火房屋后方进入，在下层找到昏迷的小女孩 Bhadra 即可。在剧情中，从 Sabal 的反应中可以看出 Bhadra 在众人眼中有着比较重要地位……



Hostage Negotiation

眼前的当务之急，就是救出被敌人挟持的人质，在接到 Sabal 的电话后会自动开启这个任务，建议在任务开始前在商店中购买反曲弓 Recurve Bow 并装备，可以为任务带来不少的便利。到达前哨基地后，先不要急着开杀，因为任务要求至少要有 2 名人质生还，而这里一共只有 4 名人质，一旦惊动敌人，人质很快就会被屠杀殆尽，推荐的做法是在远处用相机先标记这里的敌人，随后用刚才建议购买的反曲弓逐一暗杀敌人就能完成任务。

Incursion

在完成上一个任务后就会自动激活这个任务，Amita 认为，救出人质固然好，但解放被 Pagan 攻陷的前哨基地显得更为重要，Ajay 也因此决定只身前往前哨基地。从上一个任务中的村庄滑索而下继续前行到达前哨基地，解放前哨基地简而言之就是杀死占领该处的所有敌人，虽然玩家可以大摇大摆进入大杀特杀，但以潜行的方式在不被敌人发现的状态下解放前哨基地可以获得额外的经验奖励。

完成任务后，剧情中 Amita 向 Ajay 说明了其实是 Ajay 的父母发起了名为“黄金之路”这场持续多年的解放战争，Ajay 的母亲 Ishwari 深知 Ajay 回到 Kyrat 会发生什么，但仍然以此作为遗愿，目的就是让 Ajay 回到 Kyrat。

分歧任务

Rebel Yell/Hunt or be Hunted

在村庄中找到黄金之路的图标触发这个任务，剧情中 Amita 与 Sabal 会就以拯救人质优先还是向 Pagan 发起反攻优先发生激烈的争吵，而从这里开始，影响黄金之路走向的“Balance Power”分歧任务会正式开启，玩家需要选择支持 Amita 触发名为“Hunt or be Hunted”的任务，或是支持 Sabal 触发名为“Rebel Yell”的任务，根据玩家选择的不同，玩家下一个任务也会截然不同。

Sabal 路线

前往营地后，在敌人来袭之前玩家有一定的时间布置一些防御工事，倒计时结束后敌人会正式来袭，这里会出现一种新型敌人 Hunter，他们除了弓箭外，还能放出野兽攻击玩家，因此要格外注意，出现在山坡上发射火箭的敌人需要特别留心，另外注意保证反抗军队员的生存，如果死亡人数过多也会导致任务失败。



Amita 路线

由于任务地点离村庄比较远，建议在村庄一旁的斜坡上找到飞行器 Buzzer 飞行前往，在到达目的地点后会出现一些名为 Hunter 的弓箭手敌人，他们除了弓箭外，还能放出野兽攻击玩家，因此需要格外注意。在到达任务区域后玩家需要从 3 具黄金之路成员的尸体上寻找 3 份情报，按照任务标记提示收集即可。在完成情报的收集后，Amita 会再次要求玩家前往下一个营地，这里营地中的敌人有很多，建议用反曲弓逐个击破，但注意这里空中盘旋的鹰也会成为玩家的敌人，最好优先将鹰猎杀避免不必要的麻烦。

A Cultural Exchange

在地图上的“S”标记与 Sabal 对话，因玩家决定帮助 Amita 而失去同伴的他愤怒地质问 Ajay（根据上一个黄金之路任务分支的选择不同，对话内容会有一定的差异，但都会导向相同的任务。），而 Sabal 认为 Ajay 需要学习作为黄金之路的信仰，因此他要求 Ajay 前往修道院学习。到达修道院后，在修道院内找到 Raju，随后捧起他面前的盆子，从一旁进入修道院内部开始一场朝圣之旅。所谓的朝圣之旅，就是先后调查几个有 Karma 标记的物品罢了，在完成几件物品的调查后，从 Amita 的紧急来电中得知，上次获得的情报实际上就是 Pagan 要对修道院发起攻击，试图摧毁黄金之路的信仰。

从修道院出来后，玩家在攻击倒计时结束前可以在地图上布置一些 C4 炸弹抵御敌人，在这场防守战中最重要的，就是制止敌人向一些重要目标安置炸弹，只要敌人开始炸弹的安装工作，地图上就会出现一个炸弹的标记，只要第一时间赶往该处并杀死进行安装工作的敌人即可。另外，修道院门外有架设好的机枪塔，使用它也能在一定程度上缓解战斗压力。最后回到修道院内与 Raju 对话即可。

Sermon of the Mount

前往位于一处半山营地上的“L”标记触发 Longinus 的任务，他要求 Ajay 为他抢来一批位于喜马拉雅山脉的货品，并表示这对黄金之路的枪械补给至关重要，接到任务后离开帐篷，与门外的男子对话可以直接传送到喜马拉雅山脉。在高山之上，主角会开始出现缺氧反应，根据指示前行不久后能发现一名背对我们的敌人，暗杀后就能从其身上获得氧气面罩，但即使获得面罩，氧气量也并非无穷无尽的，注意屏幕上方的蓝色槽就是氧气的剩余量，一旦氧气剩余量减少，就需要主动杀死敌人并拾取他们身上的氧气罐进行补充。

接下来玩家就需要手持一个 GPS 装置寻找货物的所在，GPS 装置的使用方法很简单，只要手持装置，装置上的灯光以及声音就会指示玩家的行动，当闪烁绿光并发出声音时，就代表玩家面朝正确的方向，而每一个位置都对应着某一士兵或是士兵的尸体，从他们身上搜刮即可找到所

谓的“货品”，几个位置的寻找工作都比较简单，只有一处高山需要利用之前学会的钩爪能力进行攀爬，在完成最后一具尸体的搜刮后就能获得目标的货品，其后原路返回，寻找一开始送我们来的行商人再次传送回去即可。在剧情中Ajay得知这些货品根本不是什么枪械，而是一大盒钻石，Longinus也承认这是他肮脏勾当中的其中一环，但他承诺Ajay的行为会让黄金之路获得枪械的补给，并透露Pagan的手下Paul正准备着与大批鸦片相关的行动。

完成这个任务后，Longinus的奖励任务线开启。

The Mouth of Madness

在地图上找到标记为“B”的Bhadra后，从与她的对话中得知Ajay的父亲并非死于战斗当中，而是死于谋杀，为了探求真相，玩家需要前往地图标记为“Y”的Ajay老家，但却发现名为Yogi以及Reggie的两名瘾君子在房子之内，当Ajay还没有来得及搞清楚状况，就被两人迷晕了……醒来后，Ajay来到了一个无差别的竞技场，而名为Noore的女子正是掌控这个竞技场的主人。

恢复操作后，玩家一共要进行共计5波的战斗，前几波战斗大同小异，无非就是人类+野兽的组合，只要注意拾取敌人的枪械，并从冒出绿烟的位置拾取针管保证生存即可。第5波战斗是由数名普通敌人+重甲兵的组合，但实际上难度还没有前面的战斗高，只要将普通敌人逐一解决后，用连发武器点射重甲兵的头部就能让它的头盔掉下，之后就能将他一枪爆头。在剧情中，女子Noore告知Ajay她的家人被Pagan的手下Paul挟持着，因此她只能对Pagan唯命是从，因此才有了Ajay被绑架这一出，而由于Ajay与Noore在根本上的利益点是一致的，因此Noore认为两人能够联手对抗Pagan。



The Protector's Arrival

回到“Y”标记处的Ajay老家找Yogi与Reggie算账，在对话之中两人提及到关于Shangri-La（香格里拉）的事，并力荐Ajay前往一探究竟。离开老家后来到位于西边的山洞入口，在断层的门前发射钩爪，然后从断层处落下到下方的水池，然后从水池一旁的平台处往上发射钩爪，然后在另一个悬挂点处摆荡到对面再到达更上层，在尽头取得唐卡画作后进入幻觉。

在幻觉的前半段，玩家只要沿惟一的路前进即可，直到遇到一只受伤的白虎后，调查白虎帮它拔出身上的刀，随后复生的白虎就会守护玩家免受恶魔的侵袭，在看见戴着面具的恶魔时，按下R1键标记敌人，白虎就会上前撕咬杀敌。接下来玩家要转动两个装置，玩家大可以无视敌人直接上前调查转动，这样可以节省不少杀敌的时间。成功转动2个装置后，需要继续前进到山上的大佛像处，路上会新出现一种喷火的敌人，这种敌人无法直接击杀，只能通过白虎撕咬分散他的注意力，然后玩家在身后补刀的方式杀死。到达山顶后，调查被风吹动的大钟即可完成任务。当Ajay恢复神智后，他已经拿着唐卡画作回到了父母的老房子处，对于刚才发生的一切，Ajay也感到十分惊讶。



完成这个任务后，Shangri-La奖励任务线以及Yogi&Reggie奖励任务线开启。

分歧任务

Burn it Down/Reclamation

来到地图上有黄金之路标记的修道院内触发这个任务，这是又一个分歧任务，在先前任务中从Longinus口中得知大批鸦片的存在后，Amita与Sabal各持不同的意见，Amita认为应该将这批鸦片地抢过来然后转化成经济为反抗军补充物资，而Sabal则认为应该烧毁这一片害人的土地。如果选择支持Sabal则触发任务“Burn it Down”，选择支持Amita则触发任务“Reclamation”。

Sabal路线

出发前，玩家可以从房间内的桌子上取得火焰发射器，但实际上个人并不推荐使用这把武器，玩家完全可以用自己的杀伤性武器进行这个任务，至于烧毁工作可以利用场景中的油桶一类的爆炸物来完成。来到鸦片工厂后，玩家的任务是烧毁4块种植鸦片的田地，以及将9处鸦片成品一并烧毁，这里的地形十分好理解，中央有重兵镇守的房屋就是放置鸦片的位置，而4块鸦片田就环绕着这一间房屋，值得注意的是，每一块鸦片田上附近都有一个发电机，如果玩家贸然用火烧毁田地，那么敌人就会优先开启发电机激活鸦片田上的洒水装置将火扑灭，因此玩家需要时刻注意敌人的动向，或是在放火前摧毁发电机一劳永逸，对自己战斗水平有信心的玩家，也可以像笔者一样直接将视野之内的所有敌人逐一杀掉，然后再慢慢开始烧毁的工作。完成这个任务后，黄金之路会由Sabal所领导，后续任务的内容会有一定的差别。

Amita路线

选择Amita路线的话，拿上武器前往鸦片田所在位置，之后玩家需要清空场景内所有的敌人，由于Amita路线选择的是保护这几块田地，因此在敌人配置上与Sabal路线略有不同，除了普通的敌人外，还会出现手持燃烧弹的敌人主动投掷燃烧弹烧毁田地，一旦田地着火，玩家需要马上开启田地一旁的发电机来激活田地上的洒水系统救火，玩家需要时刻注意小地图标记的变化。完成这个任务后，黄金之路会由Amita所领导，后续任务的内容会有一定的差别。

The Sleeping Saint

前往地图的“A”点触发任务，Amita会谴责/赞扬Ajay先前的行动，并向Ajay描绘了Sabal想要复兴的Kyrat并非如他想象般那么美好，那可是一个女孩子6岁就需要出嫁的封建国度！在对话中Amita告知Ajay，Paul正准备向Kyrat神圣的雕像发起进攻。

前往任务标记点的必经之路上，会有一扇蓝色的木门阻挡着去路，这时玩家需要从木门左侧的悬崖边缘用钩爪摆荡以及跳跃等移动

技巧到达门的另外一侧。在这里玩家要进行的是一场防守战，玩家要消灭一波又一波的敌人，直到将敌人全灭。比较推荐的防守位置是顶部中央的平台，在这里玩家不仅可以居高临下应付来袭的敌人，而且这里还有充足的弹药补给，无需担心出现子弹耗尽的窘况。在敌人的最后一波增援中，会出现武装直升机的攻击，在这个平台中玩家可以先对付所有的步兵，然后再用步枪瞄准直升机的驾驶舱扫射即可击落直升机。

完成防守任务后，根据先前分歧路线选择的不同，任务也会有所不同，如果此时黄金之路由Sabal领导，那么Sabal会要求Ajay点亮这里大佛手上的2处火源，以此延续反抗军的信仰，要点燃火源，只要对准大佛上的钩爪攀爬点发射钩爪到达上方即可。如果此时黄金之路由Amita领导，那么Amita会要求Ajay将通往雕像的道路封堵，因为Amita认为Sabal在浪费资源保护着虚无缥缈的信仰，这时利用场景中的火箭筒向目标的巨石轰炸，任务也会随之完成。



City of Pain

Noore来电要求Ajay与他见面，来到竞技场找到Noore，因对亲人的思念而歇斯底里的她要求Ajay将Paul解决掉以此救出她的家人。来到任务地点，在这里玩家需要偷偷地潜入目标卡车的车厢，这一部分的潜入并不算难，绕过卡车车头的敌兵来到车厢后方的房屋，杀掉必经之路的敌人就能成功进入卡车。随后镜头一转，玩家会来到Paul所在的大本营，接下来玩家全程都需要潜入，无论是被敌人发现、听到枪声或是敌人的尸体被看到都会触发警报而导致任务失败，因此玩家不仅要合理选择前进的路线，并且还要在杀敌后注意隐匿好敌人的尸体。

根据玩家选择分歧路线的不同，任务内容会有一定的不同，Sabal路线的任务是救出被囚禁的3名人质，而Amita路线的任务则是对3处刑讯室进行拍照工作以此揭露Pagan的罪证。两个任务的内容大同小异，关键仍然是在于如何进行潜入，玩家在行进过程中始终遵循的原则是复数敌人躲避处理，单个敌人扔石头后暗杀，能利用钩爪到达房顶移动的位置尽量在房顶上移动，只要注意以上几点，完成这几个目标也并非难事。

无论选择哪一条路线，在完成目标后玩家都需要潜入Paul所在的建筑，在通往Paul所在建筑的必经之路上，有大约4名敌人扎堆在中间，但只要隐匿在左侧的通道处投掷石头，一次性吸引所有人扭头就能从楼梯边缘溜进去。爬到目标建筑2层的一个窗口跳到内部，救出里头的人质后触发剧情，剧情中Paul一边做着十恶不赦的坏事，却一边在电话这边装作好爸爸的模样与女儿在通话，但他并没有想到Ajay却突然对他发起突击。剧情过后，玩家的任务就是将倒地的Paul按R3键拾起，然后将他运到任务起点的车辆后背箱中，由于运送过程的移动速度十分缓慢，加上敌人又分布在必经之路上，玩家很难像原来一样无声潜入离开，战斗可以说是无可避免，但在运送过程中玩家只能使用单手武器，杀伤力并不理想，玩家大可将Paul先扔在一旁，用强力武器杀出一条血路后再抱起Paul轻松离开。



当玩家驾车返回时，从Paul口中可以知道Noore的亲人早就被他杀害，而寄给Noore的所谓信件都是由他伪造的，可见其手段之卑劣。将他送回到目的地后，等待他的正是反抗军的审判，至此本任务也随之结束。

分歧任务

Basic Chemistry/Advanced Chemistry

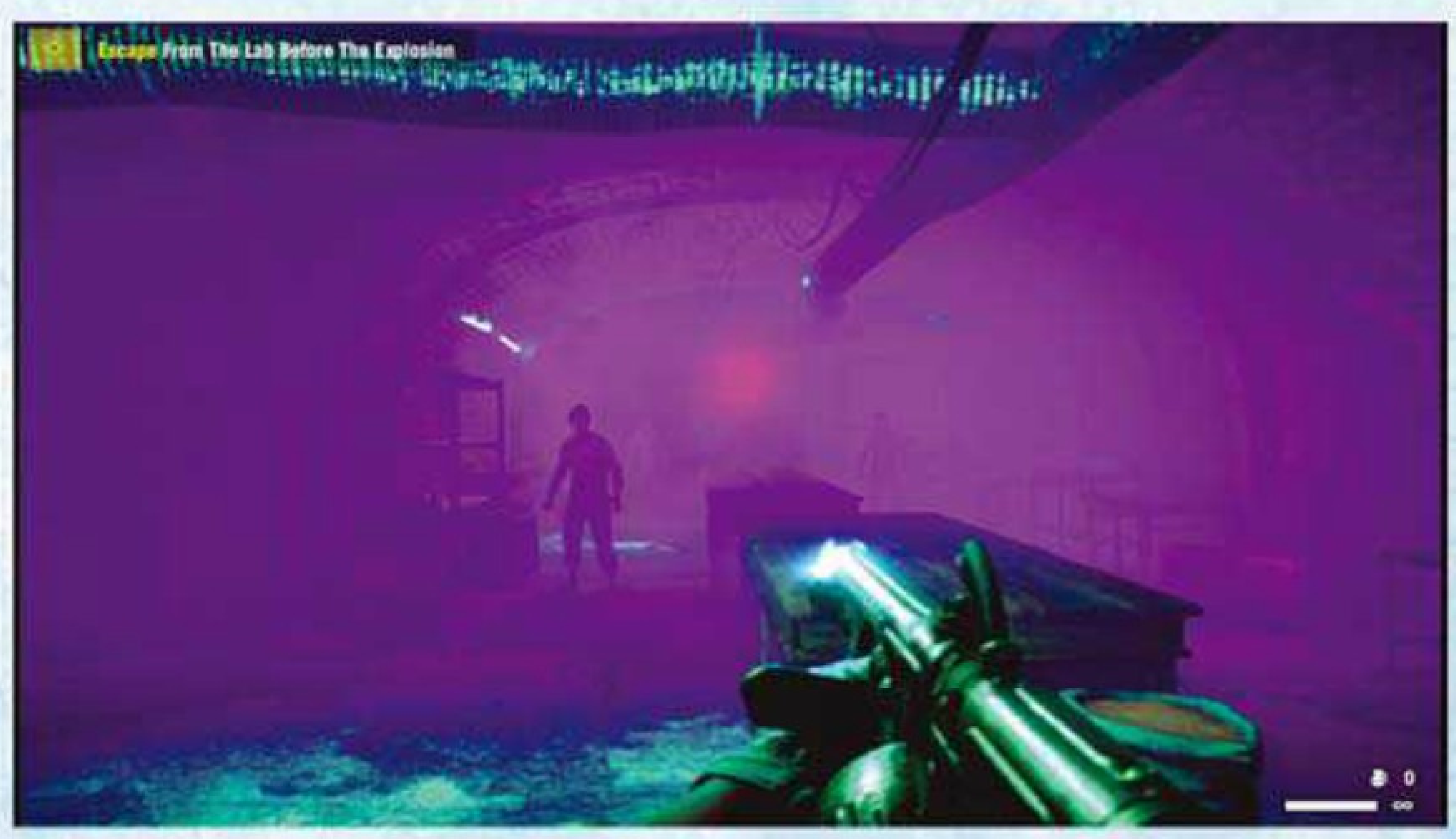
来到地图黄金之路标记上触发这个任务，这是又一个分歧任务，自从玩家上一次在茶叶工场破坏了Pagan部队的鸦片计划后，他们将阵地转移到了一处砖厂之内，Sabal与Amita因此再次发生争论，Sabal依旧认为鸦片是害人的东西，需要将工厂彻底摧毁，而Amita则坚持合理利用鸦片能够为反抗军带来物质基础。选择支持Sabal会触发任务“Basic Chemistry”，支持Amita则会触发任务“Advanced Chemistry”。无论选择哪一条路线，都需要先与反抗军的小队长会面。

Sabal路线

Sabal路线相对简单，由于目标是需要摧毁工厂，因此玩家可以不顾一切地杀进去，直接骑乘场景中大象在场景中大杀特杀并炸毁5个绞盘，利用房顶的迫击炮炸毁绞盘是不错的选择。完成绞盘的破坏后，用迫击炮对准中央的烟囱将其破坏，最后进入工厂的内部安置3个炸弹即可。完成这个任务后，黄金之路会由Sabal所领导，后续任务的内容会有一定的差别。

Amita路线

在到达该处后，玩家可以得知这个作坊由3个发电机控制着排气系统，如果关闭这些排气系统，那么作坊内的敌人就会被迫从作坊内离开，这些发电机一共有3个，所在位置都有明显的标记，很容易找到。关闭所有3个发电机后，接下来的任务是进入作坊之内杀死领头制作鸦片的化学家叛徒，但在进入作坊后Ajay会因摄入鸦片的影响，使得场景变得光怪陆离，但前进的路是惟一的，因此沿路前进即可。进入到化学家所在的房间后，按照指示开枪将他杀死，但由于摄入过多的鸦片，Ajay会出现幻觉，其后化学家会不断地出现，玩家需要一直杀死这些化学家直到触发剧情离开房间，最后原路返回，回到室外就能完成任务。完成这个任务后，黄金之路会由Amita所领导，后续任务的内容会有一定的差别。



Shoot the Messenger

来到黄金之路标记点处触发任务，Sabal 与 Amita 果不其然在为砖厂一事发生了争吵，但至少在一点上两人达成了共识，那就是杀死 Noore，虽然 Ajay 认为 Noore 只是受 Pagan 所迫，但两人认为这不足以抵消她为 Pagan 干活带来的罪恶，Ajay 也因此陷入了两难之中。快速传送到竞技场，可以发现不能从人满为患的竞技场正门进入，这时往右侧观察，在一个摊位旁边的报纸往上看可以发现一个钩爪攀爬点，发射钩爪到达上方，再依次经过两个攀爬点摆荡到目标位置即可从暗门进入内部。在内部一路潜入到有 2 名敌人看守的控制室内，干掉敌人后，将一旁的控制器悉数按下，让各种野兽进入竞技场内捣乱，然后让野兽累计干掉 9 名敌人即可。随后，Noore 会派出部队寻找捣乱者，不过战斗难度很低，惟一需要注意的就是在兽栏场景战斗时注意不要破坏牢笼让野兽出来，否则会徒增战斗难度。

在推开尽头的门后，玩家可以决定是否开枪射杀这位为 Pagan 控制着南方领地的傀儡，但稍作等待后，会自动触发剧情，剧情中 Ajay 告知 Noore 她的家人在多年前就早已死去，Noore 知道一切之后精神随即崩塌，而她也选择了自杀来补偿自己多年来的罪孽。



Free Willis

名为 Willis 的男子来电后出现的任务，随后来到地图上的“W”标记处触发任务，从谈话间了解到他希望 Ajay 到飞机场协助他对付 Pagan 的军队，他给出的理由很简单，那就是他们有着共同的敌人 Pagan。。来到飞机场后，首先玩家需要在不被发现的情况下暗杀场景中的 6 个狙击手，以此保证 Wiilis 的飞机能够顺利降落，这些狙击手分布在场景中的各个制高点，虽然要求是不被发现，但就算玩家直接用狙击枪从远处猎杀，敌人听见枪声后也指挥陷入迷惑状态而不会拉响警报，只有敌人真正确认玩家所在位置才会算作任务失败，因此只要注意一边隐藏自己的位置一边将狙击手逐个狙杀即可，如果玩家这个时候没有狙击枪，可以通过暗杀左侧建筑上的其中一名狙击手后拾取获得。

杀死所有狙击手后，Wiilis 会要求 Ajay 来到目标建筑的顶部掩护他与 Pagan 军队的谈判，但一下子谈判就会破裂，等 Willis 发出信号后，需要用此处的狙击枪射杀领头的敌人，否则 Willis 会被射杀。接下来玩家需要保证 Willis 不被敌人杀死，虽然可以继续在该处用狙击枪掩护，但实际上这样做效率很低，玩家大可以直接滑索到达 Willis 身边，为他射杀靠近他的所有敌人。在最后阶段，敌人会派出武装直升机，仅凭手上的武器很难对付，这时建议玩家走到刚才掩护 Willis 的建筑的西侧，这里有一座机枪塔，利用这个机枪塔等待直升机靠近，一下子就能将其破坏。最后再将增援的敌人全灭就可以到达木屋触发剧情。询问之下，Willis 原来是来自 CIA 的特工，但当 Ajay 还没来得及追问，他就告诉 Ajay 关于杀害他父亲的凶手的资料就在即将起飞的飞机上，并塞给 Ajay 一个翼装飞行包，恢复操作后马上驾驶一旁的车辆紧追飞机之后，然后按 L3 键打开飞行包，在靠近飞机尾翼时按下 × 键触发抢夺资料的剧情，在将飞机炸掉后的下落过程中，玩家需要再次按下 L3 键打开飞行包并在接近地面时按 × 键方可完好落地。但是，这份 Ajay 用生命夺回来的资料根本没有记载什么实质性的内容，Willis 告诉 Ajay，只要 Ajay 帮他干活，他就能获得更多的资料，而干活的内容就是扳倒 Pagan Min，并表示黄金之路仅仅用小打小闹的游击战对抗 Pagan 是无法成功的，无论如何，至少两人的利益立场在根本上是一致的。



Kill or Be Killed

快速传送回到地图上“W”标记的飞机场找到 Willis，Willis 向 Ajay 透露他早在多年前就曾经招募过他的父亲，当时他的父亲仍然是为 Pagan Min 效忠，直到 Pagan 露出了他的真面目，而两人的对话也就此打住。

Willis 决定首先要从 Pagan 的副手、名为 Yuma 的女子身上入手，而玩家接下来的目标就是从摧毁 Yuma 辖下的一片领地。在到达任务地点的雪山后，玩家的任务是寻找这个区域的头领并将他杀死，然后拍照发送给 Willis，这些头领与一般士兵外观上的区别是衣服的帽子以及肩部都是红色的布料，而如果玩家用相机标记，这些头领会显示为一个黄色的倒三角。玩家在寻找头领的过程中可以选择潜入寻找，或是直接鸣枪让敌人主动靠近，这也是本关比较截然不同的两种玩法，玩家可以根据喜好自行选择。

杀死第一名队长并完成拍照后，来到标记地点附近的房顶向上方的钩爪攀爬点发射钩爪到达上方，会来到第二个区域，这片区域的队长位于地图最东侧的建筑二层，将他杀死后搜刮他的尸体会获得一把钥匙，获得钥匙后直接跑到这座建筑一层带有标记的门进入即可。进门后是一个山洞场景，在这个场景中惟一需要注意的就是来到一个开阔场景时不要被中间的一群敌人发现，悄悄从右侧潜行离开即可，而山洞后半段敌人并不多，即使被敌人发现，全速奔跑离开山洞就能轻松摆脱敌人。

离开山洞后来到第三个区域，一开始沿着右侧一路潜行杀敌直到来到对面带有黄色标记的位置，这时最后的任务要求会改变成杀死区域内的所有敌人，这里需要特别注意的是操控炮塔的队长级敌人，建议拾取此前一路上的射手敌人掉落的狙击枪对付。全灭敌人后任务随之结束，在最后阶段玩家会以空中落下的方式结束任务，在着地之前别忘记按 × 键打开降落伞哦！

Death from Above

快速传送回到地图上“W”标记的飞机场找 Willis 触发他的最后一个任务，在任务开始前，从 Willis 的只言片语中 Ajay 了解到一些真相，实际上他的父亲曾经试图杀死他的母亲，因为他的母亲想要远离一切，无论是 Kyrat 还是黄金之路，而且当时她在 Pagan 阵营当间谍时，似乎也对 Pagan 动了情愫，而他的父亲也是 Willis 眼中惟一一个不是混蛋的爱国者。恢复操作后，从悬崖边缘跳下并开启飞行装降落在目标地点，这里的任务依然是杀死 Yuma 手下的一个区域队长，但与之前不同的是，在这里玩家必须要用刀来杀死这一名队长以达到警示作用，而用刀杀死并不只限定于近战或是暗杀，飞刀这种投掷武器也能完成这个任务。在杀死这名位于区域内最西侧平台上的队长后，拍照发送给 Willis 即可跳崖离开。跳下悬崖后，玩家需要进行一大段的翼装飞行移动，玩家需要往下推左摇杆保持在一定的高度上完成飞行，在通过两条吊桥遇到直升机后选择左侧的路线，并且在雪崩发生后降

低高度穿越一个小山洞即可。在成功降落后，Willis露出了他的真面目，原来他一直为Pagan办事，而他让Ajay所做的一切都是为了洗清Pagan对美国的潜在危险倾向，使美国不再干涉Kyrat的事，一切就正如他所说的，每一名爱国者都是一个混蛋。就这样，Ajay被Pagan与Yuma活捉，并被安置在一个位于极地之上的恐怖牢笼中。



Don't Look Down

当Ajay醒来后他陷入了奇怪的幻觉之中，恢复操作后往左侧走，可以看到一名男子从悬崖一跃而下，同时任务内容更新为制作一个钩爪，在这个悬崖的边缘往左走，会进入一个迷宫之中，同时此前在香格里拉幻觉中出现的恶魔敌人会再次出现，由于玩家手无寸铁，因此遇到敌人是只能逃走，在这个迷宫中，玩家需要寻找的是一个祭坛上插在男子尸体上的撬棍，一开始其所在位置不会标记在地图上，玩家只要在迷宫中停留一会儿，其所在位置就会出现。获得撬棍后回到牢房区域，进入另一侧的迷宫之中，这次需要寻找的是钩爪的另一个部件绳索，绳索所在的位置在一名赤裸上身被吊起的男子身上，并不难发现。取得全部两个部件后就能完成钩爪的制作，这时回到男子跳崖的位置，沿地上的攀爬点用钩爪往下移动，随后的一大段流程无非就是寻找周围的钩爪进行摆荡、升降等移动，相信玩家到现在已经相当熟悉。在恶魔出现割断钩爪绳索的剧情过后，Ajay会从囚犯集中营中醒来，这里的敌人都是身穿装甲的重型敌人，由于手上没有任何武器，因此潜入可以说是最好的选择，值得一提的是，在遇到第一名敌人时有一名男子被捆绑在一旁，只要引开重甲兵上前调查男子，可以拔出男子胸口的飞刀，用飞刀近距离杀死沿路的普通敌人后就能获得武器摆脱被动状态，但笔者还是推荐以潜行来完成。最后阶段会有多名敌人守在一个关口处，在这里玩家不妨放手一搏直接往前冲，因为终点就在前方的斜坡。

最终，虽然Ajay在逃脱时难敌自然的力量倒在了雪地之上，所幸的是他最终被黄金之路安全救出。



A Key to the North

在地图上的“A”点可以接到这个任务，根据Amita所述，在反抗军的努力下，南方的解放工作已经有了显著的成效，但是由于一座通往北方的堡垒阻隔，北方的解放进程仍然停滞不前，攻破这个堡垒最大的障碍在于它那无坚不摧的防爆墙，任何炸药都无法撼动，而这一次Amita决定利用一辆装满化学药品的车辆，攻陷这通往北方的咽喉。根据当前黄金之路领导人的不同，任务一开始的进程会有细微的差异。

如果掌权的是Amita，那么到达目标地点后，玩家需要拦截过路的目标车辆，比较推荐的方法是在等待目标车辆来临之前，利用场景中的2台汽车将道路堵住，这样敌人就会难以继续前进，这时瞄准目标车辆上的司机将其射杀，然后利用一开始布置的其中一台汽车尾部的油桶将前方护卫的车辆炸掉，以此孤立目标车辆再将其一举夺下，如果无法顺利抢下目标车辆，那么目标车辆会开始逃离，这时玩家必须驾驶车辆追击，如果玩家拥有车辆击倒的技能，可以在靠近实施这个动作抢下车辆，即使玩家无法靠近车辆，车辆也会最终在一处村庄中停下，杀死所有敌人后驾车离开即可。如果掌权的是Sabal，初期的任务目标同样是抢夺目标车辆，只是目标车辆不再是移动的目标，取而代之的是前往抢夺车辆的路上会有不少敌人的阻挡，但这不会对玩家造成太大的困扰。

取得汽车后，驾驶车辆来到目标地点在要破坏的墙壁前停下，这时玩家需要将目标车辆破坏，投掷一枚手雷是最直接了当的方法，随着车辆的爆炸，阻碍反抗军的墙壁也会被摧毁，这时进入内部杀死全部敌人后，会得知Pagan的亲卫队正前来支援的消息，相比普通敌人，亲卫队的行动更有组织性，而且装备也更加精良，因此不容小觑。调查目标建筑2楼的广播机会触发敌人来袭，对付这批敌人最好的方法就是利用这座建筑一旁的迫击炮，由于敌人全部都是从东侧的大门袭来，利用迫击炮的轰炸可以轻松将他们一网打尽。全灭敌人后与前来增援的反抗军成员对话后即可完成任务。



Truth and Justice

来到黄金之路标记触发任务，既然打开了通往北方的大门，现在的首要任务就是与北方的反抗军重新会合，接下来玩家需要前往北方反抗军的基地Utkarsh，在北方移动的路上玩家可以发现路上的敌人都已经换成了Pagan的亲卫队，他们比之前在南方看见的敌人装备精良，因此战斗时要格外留心。

来到Utkarsh后触发与反抗军会面的剧情，但让人意想不到的是Pagan居然也来到了这个地方，在偷听的过程中，Pagan明显怀疑这对夫妻藏匿着反抗军，同时美名曰对他们作出保护以维护他们的名声，实际上则是将他们屠杀，目睹这一切的Ajay认为这是杀死Pagan的最好机会。接下来，玩家需要驾驶飞行器追击地面上Pagan所在的车辆，同时在追击的过程中需要躲避来自敌人的攻击，但在飞行器上要在追击Pagan的同时杀死他难度很高，只有在好运时投掷手雷有可能命中，因此玩家只需要集中精力追击，当Pagan移动一定距离后他会在一座村庄停下，这时再降落慢慢将他猎杀即可。

在玩家杀死眼前Pagan的同时，无线电的另一头却发来了真正Pagan的声音，原来刚才玩家杀死的只是他的替身罢了……



Payback

来到黄金之路标记触发任务，进入帐篷后众人正在观看Pagan的演讲直播，在演讲中，Pagan向世人昭示了他仍然生还，同时他在演讲中“歌颂”了Yuma为他作出的贡献，并欢迎想要对抗他的人试试挑战Yuma，但明眼人一看就知道，Pagan此举是想要借他人之手除掉沉迷于古老魔法力量的Yuma。

来到目标地点的山洞内，调查放满蜡烛的桌子上的纸张后，会触发被Yuma迷魂的剧情，随后玩家沿路前行，来到尽头时用构筑爬到上方，会来到一个被大量Hunter敌人把守的地方，在这里玩家的武器会只剩下一把弓箭，但对付这里的敌人已经绰绰有余，全灭敌人后来到前方的铁门前，射击门另外一侧的容器即可炸毁铁门继续前进。之后一大段的路程中，利用钩爪移动的技巧继续前行，由于各个攀爬点的位置都比较明显，注意观察其所在位置并抛出钩爪就能找到前进的路。

在一间房间内触发遇见Yuma的剧情后，玩家需要用弓箭对抗一种赤裸上身并带有白色纹身的敌人，这里的要求很特别，首先玩家要用弓箭射杀这种敌人，然后再用近战击倒这种敌人，如此反复3次即可结束战斗。当Ajay从幻觉中回过神来后，眼前的Yuma以及他的手下已经死在了Ajay之手。

最终分歧

来到黄金之路标记找到Bhadra，这位在Kyrat传统信仰中被称为Tarun Matata的少女十分的烦恼，原因是Amita与Sabal的政见始终不合，这一次矛盾的焦点在于名为Jelendu的神庙，Amita认为应当将其摧毁，以此象征着Kyrat女性地位的解放，而Sabal则认为应该保护神庙，延续Kyrat的传统风俗。在进行选择前，玩家需要知道这是游戏中最后一个分歧任务，选择任意一方后，会影响接下来3个任务的走向，而且玩家所选之人将会最终领导Kyrat，这也会导致结局有一定的差别，而玩家也无需过分纠结，选择自己认为正确的路线即可。

Sabal 路线：Cease and Desist

在Sabal的眼中，Jelendu神庙对Kyrat有着极重要的意义，他决心保卫神庙并拥护Bhadra称为Tarun Matata，以此激励Kyrat的人们。接受任务后，从悬崖滑索而下，驾驶河边的气垫船来到被重兵把守的神庙，玩家的第一个任务就是解除位于神庙二楼以及地下一楼的两个炸弹，虽然敌人很多，但解除炸弹后就能激活Check Point，因此玩家大可以不理会敌人放手一搏。解除两个炸弹并全灭敌人后，会有敌兵先后从西东两侧袭来，当敌人从西侧来袭时，利用神庙三楼的机枪塔可以阻止他们的登陆，但仍然要注意不要和气垫船上的机枪手硬碰，一旦没有体力就离开机枪塔恢复后再进行射击。当敌人从东侧来袭时，则利用神庙三楼另一侧的榴弹发射器，这个榴弹发射器威力很强，只要命中敌人的船只就是秒杀，但是要注意射击时需要一定的预判才能击中敌人。最后敌人会从西侧再次来袭，并且会有武装直升机运送士兵降落，当视野中出现直升机时优先用三楼的机枪塔扫射其驾驶舱，否则直升机上的机枪会对玩家造成极大的压力。全灭敌人后，Jelendu神庙也因此得以保存下来。



Sabal 路线：Take Cover

在神庙一旁的“S”标记触发任务，所谓一波未平，一波又起，这头Ajay才刚保存了神庙的完好，随即就传来了Utkarsh受到袭击的消息，接下来玩家需要在指定时间内赶到Utkarsh，直接驾驶停靠在岸边的海陆两用气垫船前往是最好的选择，而在路上会有很多敌人挡道，无视他们直奔终点即可。来到Utkarsh与目标地点的居民对话后战斗一触即发，这里共有3波的战斗，每一波战斗基本流程是大量敌人从某个方向来袭，然后杀死一定数量的敌人后，会触发敌人即将进行轰炸的警报，在轰炸发生前地图上会标记出可以躲避轰炸的地点，利用蹲姿进入内部等待轰炸结束，重复以上流程3次即可。村庄中有不少位置都有弹药箱的补给，时刻保证子弹充足是战斗的关键，敌人配置中比较棘手的无非就是重甲机枪兵/喷火兵，遇到这两种敌人时没有必要与其正面交锋，由于他们移动速度十分缓慢，在看到他们后在其行进路线上放置一个地雷就能一击将他们秒杀，另外，战斗中还会有一架武装直升机出现，但由于场地中子弹补给十分充足，在确认周围没有危险时可以连续扫射将其击落。



Amita 路线：Culture Wars

为了表明重建新Kyrat的决心，Amita决定摧毁Jelendu神庙，利用滑索到达下方，再驾驶气垫船到达目标地点的Jelendu神庙，在进入神庙区域后，玩家首先需要做的就是从神庙的中心前往地下与反抗军会合，在与反抗军会合后，取得一旁的炸弹，然后在神庙内两个标记的地点安装炸弹。完成炸弹的安装工作后，玩家需要在1分钟内登上河边的目标船只离开，离开的过程中用船上的机枪塔护卫船只直至到达终点即可。

Amita 路线：The Valley of Death

在地图“A”点接到任务，由于神庙被摧毁，Bhadra这位年幼的女孩不再需要背负成为Tarun Matata的重担，但眼下的问题是Pagan的部队正用高射炮攻击Utkarsh，因此当务之急是摧毁这些高射炮使Utkarsh免受伤害。

来到目标地点后，首先玩家要清空地图上的所有敌人，这里的地形比较复杂，因此也提供了很多天然的障碍物帮助战斗，注意恢复将敌人逐个击破即可。全灭敌人后，Amita会派出爆破队帮助Ajay摧毁高射炮，这时来到目标的榴弹发射器处，对准一辆又一辆驶来的汽车发射榴弹即可，但必须注意一点瞄准的提前量才能准确命中。在爆破队安置炸弹的过程中，玩家的任务就是保证爆破队免受敌人的骚扰，因此战斗与一开始的部分大同小异。摧毁最后一门高射炮的瞬间任务也会随之完成。



To Reap What You Sow

无论之前选择的路线是什么，在完成前面2个任务后，前往地图上的“A”或“S”接到这个任务，在任务中Amita/Sabal会认为对方必须死才能真正让大业一统，接下来前往目的地找到Amita/Sabal，在剧情中玩家会举枪指向目标，但在这里并不需要真的按下扳机杀死对方，等待数秒后对方就会离开，从此退出这一场权力的斗争。

Ashes to Ashes

在黄金之路标记与反抗军大部队会合后，随即跟随车队开始进攻Pagan Min下属的一处军事要塞，一开始的进攻部分与先前的大多数战斗无异，只要注意优先解决操控机枪塔的敌人即可，在前进的路上会被一扇蓝色木门阻挡去路，这时只要从门左侧的石头攀爬到上方就能到达另一侧，全灭这一侧的敌人后，会被又一扇木门所阻隔，这里玩家则需要用停靠在斜坡上的汽车上的榴弹炮将门强制轰开。进入之后，任务目标会转变成占领3个区域，占领的方法与大多数主视角射击游戏网战中的抢点模式类似，只要站在区域之内进度条就会上涨，由于只有将所有3点全部占领后才会有Checkpoint，因此建议玩家在占领这些区域的时候找一些相对安全的室内场景来躲避炮火。

完成所有3点的占领后，这时玩家需要来到顶部操控机枪塔抵御来袭的敌人，但是这门机枪塔充其量只能瞄准驶来的车辆，对付单体步兵时效果并不理想，因此玩家要时刻注意身后是否有突破的敌人，或是提前在他们必经之路的楼梯上布置地雷，另外在用机枪塔瞄准下方时，当看见地面有直升机的影子后记得马上将机枪塔的枪头对准直升机，否则会被直升机瞬间秒杀。全灭敌人后，玩家最后一个任务是摧毁此处的Pagan Min纯金雕像，在雕像后方的木箱上可以找到火箭发射器，对准其发射一炮即可。

Epilogues

来到目标指示的地点“The Royal Palace”，在建筑内Ajay终于直接Pagan Min，对话过后，Ajay会拔出手枪瞄准Pagan，根据在此处玩家选择的不同，结局的走向也会有所不同。

射杀 Pagan Min



暴君Pagan Min就此死在了Ajay的手上，就这样一切尘埃落定，但Ajay由始至终都未能了解母亲所付托的“Lakshmana”为何物。

放过 Pagan Min

最终，Pagan向Ajay道出了一些鲜为人知的秘密，所谓的“Lakshmana”其实是一个名字，她是Ajay的姐姐，Ajay的父亲出于某种原因杀死了Lakshmana，而他的母亲则因此杀死了他的父亲，而Pagan也坦言，Lakshmana就像自己无恶不作的一个借口，就正如Ajay心底其实也利用母亲的骨灰作为他在Kyrat种种行为的理由。在房间内放置好骨灰瓮后回到室外，这时在直升机上的Pagan决定将Kyrat“交托”给Ajay，而他则从此离开这个地方。这个时候玩家可以选择向飞机开火或是任由Pagan离开，其结果不会有太大的差别，只是如果玩家成功击坠飞机，那么在飞机坠毁的地点可以找到Pagan的尸体，并在他身上搜刮到不少值钱的物品，这也算是游戏一个小小的彩蛋。

黄金之路结局

根据玩家之前选择拥护的黄金之路领导人不同，最终各有一段隐藏的剧情等待着玩家，但他们的性质都是相同的，如果选择拥护Amita，那么在通关后可以前往村庄Thirtha，会发现她在逮捕之前站在Sabal阵营的人们。如果选择拥护Sabal，则来到此前任务中的Jelendu神庙，会发现Sabal用之前支持Amita的人民在成为Tarun Matata后的Bhadra面前进行“血祭”。总而言之，两人没有一个是好鸟，权力斗争，果然最终苦的都是平民百姓啊！

奖杯攻略

奖杯综述

游戏的白金难度并不高，总时间花费大约在30小时左右。单机方面，只要一遍流程下来，再把一些支线任务都玩几遍，在这个过程中将一些条件型奖杯都悉数完成，并把奖杯要求的少数收集完成，最后再用下文介绍的方法刷经验将要求全技能升满的奖杯“Fully Loaded”取得即可。而多人联机以及合作相关的奖杯只有4个，而且只要求玩过即可，因此玩家只要趁早搜人游玩就没有任何难度。

需要特别注意的是，游戏中有3个可能遗漏的奖杯，他们分别是“Fully Loaded”、“Defender”以及Robin Hood，但即使遗漏，他们都可以通过相同的方法（重置前哨基地/要塞）来解决，因此即使错过也不用太过担心，具体注意事项请参看各自的奖杯说明。

奖杯路线

1. 完成主线流程。
2. 通关后在自由模式下完成几乎所有支线任务相关以及收集相关等杂项奖杯。
3. 邀请好友或是搜索玩家完成合作模式的2个相关奖杯。
4. 在线上模式Battle of Kyrat中的3个模式下各玩一场，最后在地图搜索器Map Browser游玩任意的Top Rated玩家自制地图。
5. 如果尚有遗漏，重新回到自由模式中补完直到白金到手。

Master of Kyrat 白金
取得条件：取得其他所有奖杯

Welcome To Kyrat 铜杯
取得条件：流程相关，不会遗漏

One Down 铜杯
取得条件：流程相关，不会遗漏

Two Down 铜杯
取得条件：流程相关，不会遗漏

Hat-Trick 铜杯
取得条件：流程相关，不会遗漏

The King Is Dead 金杯
取得条件：流程相关，不会遗漏

Overdose 铜杯
取得条件：流程相关，不会遗漏

Deliver Us From Evil 铜杯
取得条件：解放12个前哨基地

All Clear 银杯
取得条件：解放所有前哨基地
奖杯说明：共关于前哨基地的说明请参看前文系统部分的相关介绍。

Tread Lightly
铜杯

取得条件：在不触发任何警报的情况下解放1座前哨基地

奖杯说明：需要注意的是这个奖杯的要求是不触发警报而非不被发现，所谓的触发警报，就是指每一个前哨基地内都有1到4个不等的喇叭标记，一旦玩家在向前哨基地发起进攻时被敌人发现，那么敌人就会拉响这些警报。要敌人不拉响警报有2种方法，一是用暗杀/弓箭等无声的杀敌方式杀死前哨基地内的所有敌人，二是先发制人将所有喇叭下的开关用弓箭或加装消声器的武器提前破坏，这样就算被敌人发现，也不再存在触发警报的风险。解锁这个奖杯比较推荐的地点是地图西南侧两个前哨基地，这两个基地内都只有1个警报器，因此十分简单。

End Transmission
银杯

取得条件：解放8座通讯塔

奖杯说明：关于通讯塔的说明在前文中已有详细介绍，而解锁这个奖杯只需要解放17座通讯塔中的其中8座，十分简单。

Display Of Fortitude
铜杯

取得条件：征服2座要塞

奖杯说明：前文中也说到，这些随着主线流程而弱化的要塞一共有4个，只要玩家征服其中两座要塞就可以获得这个奖杯。但是，需要特别提醒玩家的是，在取得奖杯“Defender”之前，最好不要征服所有4座要塞，因为每一个要塞对应的都是一定区域的前哨基地，如果征服该区域的要塞，那么该区域的所有前哨基地都不会再受到Pagan Min复仇军队的反攻，也就是说“Retaliation Party”这种随机事件将不再触发，这样会直接导致奖杯“Defender”以及奖杯“Fully Loaded”的遗漏，因为前者需要至少击退3次这种随机事件，后者也需要至少击退1次这样的随机事件才能解锁其中一个技能，因此推荐玩家在完成以上提到的2个奖杯之前，不要征服任何一座要塞。

Well-Rounded
铜杯

取得条件：完成6个狩猎（Hunting）支线任务

Trigger-Man
铜杯

取得条件：征完成3个暗杀（Assassination）或以眼还眼（Eye for an Eye）支线任务

No One Left Behind
铜杯

取得条件：在人质拯救（Hostage Rescue）支线任务中，累计救出15名人质

Gearhead
铜杯

取得条件：完成3个Kyrat电影（Kyrati Films）支线任务



Defender
铜杯

取得条件：击退攻击已解放的前哨基地的Pagan复仇军队（Retaliation Party）3次

奖杯说明：这是有可能遗漏的奖杯，注意事项请参看前面的奖杯“Display Of Fortitude”的相关说明。这种事件的触发完全随机，其会发生在玩家接近任意已解放的前哨基地时，在触发后前往该已解放的前哨基地，击退来袭的敌人就算作成功一次。要想快速触发这类事件，不妨在各个已解放的前哨基地之间进行传送。如果不幸出现已经解放全部要塞而无法触发这类随机事件的情况，那么玩家则还要将全部24个前哨基地解放，然后按Options键打开菜单，在Gameplay-Reset Outposts将所有的要塞以及前哨基地重置，这样玩家就从零开始重新触发这类事件。

Robin Hood
铜杯

取得条件：在3个皇家货物（Royal Cargo）支线任务中，将夺来的卡车送到已解放的前哨基地3次

奖杯说明：这是有可能遗漏的奖杯，在大地图上移动时玩家会经常看到一些卡车的图标在移动，只要杀死驾驶员抢过卡车，并累计将卡车送回到已解放的前哨基地3次即可。但是，这些卡车的出现频率与玩家解放前哨基地的个数息息相关，在游戏前期只解放了少量前哨基地时，这些卡车随处可见，但是当玩家将24个前哨基地解放得差不多时，这些卡车将很少出现甚至不再出现。如果不幸出现无法触发这类随机事件的情况，那么玩家则需要将24个前哨基地以及4个要塞全部解放，然后按Options键打开菜单，在Gameplay-Reset Outposts将所有的要塞以及前哨基地重置，这样玩家就从零开始重新触发这类事件。

Hand Of Justice
铜杯

取得条件：完成Pagan之怒支线任务3次（Pagan's Wrath）

奖杯说明：这是完全随机的支线任务，当玩家进行游戏时屏幕上会有可能出现触发这类支线任务的提示，随后地图上会出现一个骷髅头的标记，这个标记的所在位置是一行3辆武装卡车车队，玩家的目标就是摧毁所有3辆卡车或是杀死车上所有的敌人，但贸然的进攻很容易被车上的机枪塔乱枪扫死，建议最后提前走到车队的行进路径上放置C4，待车队到达后再引爆C4即可。

Brother In Arms
铜杯

取得条件：扮演Hurk解放一座前哨基地（合作模式限定）

奖杯说明：扮演Hurk的意思就是加入别人的游戏中解放一座前哨基地，奖杯本身难度并不高，叫上好友完成即可。

Defuser
铜杯

取得条件：完成3个拆弹（Bomb Defusal）支线任务

Changing Lanes
银杯

取得条件：在车辆的副驾驶座时，对其他车辆实施一次载具击倒（合作模式限定）

奖杯说明：要解锁这个奖杯，首先玩家需要在技能树中点出技能“Vehicle Takedown”，然后邀请好友加入游戏或是加入别人的游戏，随后让对方驾驶车辆，自己坐在副驾驶座上，之后让对方靠近地方车辆，玩家在靠近时按下R3键就能实施载具击倒并解锁奖杯。

Fixer-Upper
铜杯

取得条件：在Ghale Homestead购买3个设施升级

奖杯说明：Ghale Homestead实际上就是流程中主角父母曾经的家，其位于地图的中部，坐标为X:521,Y:577，在这个地点的房屋外坐着一名黄金之路士兵，与其对话可以用金钱添置房屋周围的设施，累计购买3个即可。

Exorcist
铜杯

取得条件：收集/摧毁15个Yalung面具

Rewriting History
银杯

取得条件：撕毁/烧毁30张政治海报

Caretaker Of Memory
铜杯

取得条件：收集10封遗失信件

Right Tributes
铜杯

取得条件：转动10个Mani经轮

奖杯说明：以上收集品的总数有很多，但奖杯要求的只是其中很少的一部分，在流程中只要注意收集基本可以自然解锁，如果实在找不到他们的位置，在商店中“Map”一项中可以购买地图相应区域的藏宝图，这样该区域的所有收集品就会显示在地图之上。

The Rarest Game
铜杯

取得条件：转完成3个Kyrat时装周（Kyrat Fashion Week）支线任务

Well Read
铜杯

取得条件：阅读10张纸条

奖杯说明：游戏的大量场景中都有这些可以调查的纸条便签，累计阅读10份即可。

Quick Learner
铜杯

取得条件：学习10个技能

Fully Loaded
金杯

取得条件：学习所有技能

奖杯说明：要这是有可能遗漏的奖杯，注意事项请参看前面的奖杯“Display Of Fortitude”的相关说明。要学习所有技能，首先的前提是要完成所有技能解锁的前提条件，其次玩家需要做的就是获得足够多的经验来获取技能点从而去点满所有技能，由于Kama Boosts以及3个Duration Boosts等4个必须升级10次的技能存在，因此如何快速获取经验值成为玩家需要思考的问题。推荐的刷经验地点是地图右上角带有粉红色P标记的要塞Rajgad Gulag，而要用这个方法刷经验，玩家需要拥有能够暗杀重甲兵的技能“Heavy Takedown”以及从空中落下秒杀敌人的“Death from Above”，在进入要塞后先往左侧的楼梯走暗杀一个重甲兵，然后将眼前放哨的敌人杀死，最后从空中秒伤中央地面的重甲兵，完成这一步骤后玩家可以得到750+250+750的经验值，这时进入暂停菜单手动保存，然后自杀重复以上步骤即可。具体操作方法可以参考光盘中附带的视频攻略。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

Tricked Out
铜杯

取得条件： 升级5个容器

奖杯说明： 只要多进行狩猎并剥取相应动物的皮毛就能对容器进行升级，累计升级5个后解锁。

Dr. Feelgood
铜杯

取得条件： 制作15支针剂

Make It Rain
铜杯

取得条件： 在商店中花费500000货币

Custom-Fitted
铜杯

取得条件： 购买任意武器的所有挂件以及涂装

奖杯说明： 这个步骤实际花费的金钱并不多，玩家可以选择顺手的武器进行升级并购买所有涂装。

Tusker
铜杯

取得条件： 骑乘大象时杀死30名敌人

奖杯说明： 要想骑乘大象，玩家首先要在技能树中点出技能“Elephant Rider”，然后在野外看到大象后就能进行骑乘，大象的攻击力超高，碰到敌人基本就是秒杀，累计杀死30名敌人即可。

Quad Kill
铜杯

取得条件： 利用一次爆炸同时杀死4名敌人

奖杯说明： 可以解锁这个奖杯的地点有很多，无论是利用油桶、手榴弹、C4都计算在其中，玩家往往在不经意中解锁，因此也不必过于纠结。

Misdirection
铜杯

取得条件： 用石头吸引敌人注意力然后返回原地15次

奖杯说明： 这是一个迷惑性很强的奖杯，要解锁这个奖杯的关键在于吸引敌人后，在敌人前往该处查看并确认只是无害的声响后方会累计次数，如果用石头吸引敌人后立即上前暗杀或是做其他多余的动作是不会累计次数的，了解这一点后，这个奖杯也就没有任何难度。

Shutterbug
铜杯

取得条件： 标记25名敌人

奖杯说明： 按下十字键↑就能拿出相机对敌人进行标记，累计标记25人即可。

Two Birds
铜杯

取得条件： 使用狙击枪一发子弹同时杀死2名敌人

奖杯说明： 这个奖杯并不算很难，只要拿上重火力的狙击枪，在敌人重叠时开枪就基本能解锁，关键在于调整自身与敌人的射击角度。

Reign Of Death
铜杯

取得条件： 用迫击炮杀死30名敌人

奖杯说明： 迫击炮主要存在于一些前哨基地中，在攻下这些前哨基地后通过在其中的旗帜标记处反复游玩可以累计杀敌，比较推荐的前哨基地是名为Shikharpur的前哨基地，坐标为X:675,Y:699。



From A Distance
铜杯

取得条件： 在60米开外用弓箭杀死一名敌人

奖杯说明： 要在60米外用弓箭杀死一名敌人，首先玩家要购买武器Recurve Bow，并加装名为Marksman Sight的挂件，这个瞄准镜挂件有不同的准星，应对在不同距离外的射击，只要在足够距离下用60米外的准星来拉弓杀敌就能解锁奖杯，但这个60米的距离不太好把握，玩家可能需要反复去试验。

The Sky Is Falling
铜杯

取得条件： 用Buzzer飞行器施展一次载具击倒

奖杯说明： 要解锁这个奖杯玩家首先要在技能树中点出技能“Vehicle Takedown”，然后找到一架Buzzer飞行器，在飞行的过程中靠近敌人移动中的车辆，在接近驾驶座时按下R3键就能完成任务。

Flame On!
铜杯

取得条件： 用火焰武器杀死50名敌人

奖杯说明： 只要购买名为Flamethrower的武器就能轻松完成。

Drive-By
铜杯

取得条件： 驾驶车辆的过程中开枪杀死25名敌人

The Good Fight
铜杯

取得条件： 业报等级到达2，并在商店中购买佣兵相关升级项目

奖杯说明： 只要多完成业报任务就能轻松到达2级，然后在商店的Item一栏中购买Guns for Hire系列升级中的任意一个就能解锁奖杯。

Like A Bird
铜杯

取得条件： 使用翼装飞行累计移动5000米

奖杯说明： 在拥有道具Wingsuit的情况下从高处跳下就能按下L3键展开翼装飞行，比较推荐的累计地点为主线流程中必定会到达的“Ghale Homestead”，坐标为X:521,Y:577，这个位置的地势较高，很适合进行翼装飞行，在着地后再次快速传送到该处继续累计即可。

Roadkill
铜杯

取得条件： 驾驶车辆累计撞死25名敌人

The People's Champ
银杯

取得条件： 在竞技场（Arena）支线任务中，竞技场等级到达5

奖杯说明： 关于竞技场的进入方法在系统部分的支线任务介绍中已有相关描述，这里就不再赘述，只要选择最简单的Battle玩法，几场下来就能到达等级5，十分简单。

Renaissance Man
银杯

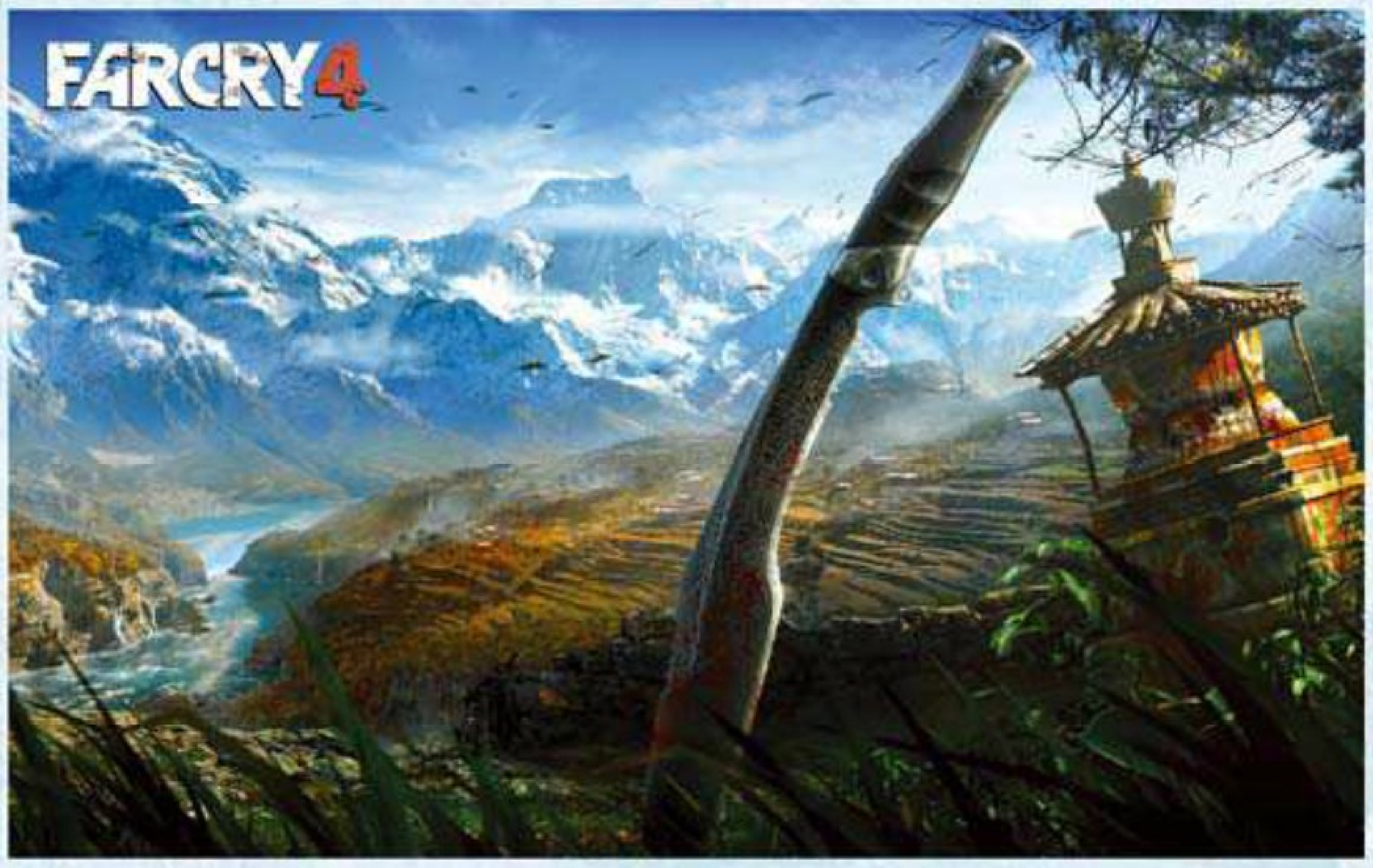
取得条件： 在公开Battles of Kyrat多人游戏中，完成所有3个模式各1次（Battles of Kyrat多人模式限定）

奖杯说明： 在标题菜单中选择Battles of Kyrat就能进入游戏的多人模式，游戏的多人模式共有3个模式，只要在每一个模式的公开游戏中都游玩过1场就可以解锁这个奖杯。

Community Surprise
银杯

取得条件： 游玩任意的热门地图（Map Browser模式限定）

奖杯说明： 在标题菜单中选择Map Browser就能下载玩家的自制地图游玩，只要下载任意Top Rated的地图游玩就能解锁这个奖杯。







欧米茄五重奏	Compile Heart	角色扮演
PS4 オメガクインテット		日文版
2014年9月18日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为6980日元		

*ω*Quintet OMEGA オメガクインテット™

In a world on the verge of destruction, singing might be their only hope.

作为PS4第一款日式PRG，本作的素质尚可，系统上可研究的部分较多，任务系统也十分丰富，但是奖杯难度较高，对于奖杯迷们来说有一定的难度。目前本作在PSN商店配信了不少非常实用的免费DLC，可以给各位玩家在游戏初期提供很多帮助，如果购买了本作的话，不妨去PSN商店看看吧。

文 秋沙雨 美编 小瑟

系统介绍

操作说明

事件

按键	作用
○	进行对话
×	显示或关闭视窗
□	略过/快进
△	显示过去的对话记录
十字键	选择项目
OPTIONS	自动对话
R2	略过事件

世界地图、城镇

按键	作用
○	决定
×	取消/前往世界地图
□	显示总览
十字键/左摇杆	移动游标

选单

按键	作用
○	决定
×	取消
△	显示操作方法/（装备道具时）确认射程距离
左摇杆/十字键	选择项目
右摇杆	旋转角色
L2/R2	更换选择角色
R2	略过事件

原野



按键	作用
○	确定
×	取消
□	蓄力攻击
左摇杆 / 十字键	选择项目
右摇杆	更换镜头角度
R1	使用迷彩ブラ－
L2/R2	更换操作角色
OPTIONS	显示地图

战斗

按键	作用
○	确定项目、追击、搭档防御
×	取消、快进
□	全体攻击
△	显示技能细节
十字键（↑、↓）	选择指令
十字键（←、→）	更换指令集
左摇杆	移动游标
右摇杆	移动镜头
L1/R1	更换角色
R2	略过技能演出画面

PVS 模式、视听时的操作

按键	作用
○	发动即兴演出
×	强制结束即兴演出
触屏版	拍手
R1	略过此节
L1	回到前一节
R2/L2	选择即兴演出

地图探险

在平时的地图探险时，除了隐藏道具和远处敌人之外的所有信息都会出现在小地图上，玩家们只需要打开地图就能够看到地图上的所有探险要素。



世界地图、城镇

平时在地图上移动时能操作的角色只有女主角们，男主角**タクト**是没法进行操作的。在地图上能够进行的操作为跳跃（×）、攻击（□）、调查（○）和使用迷彩**ブラ－**（R1）四种。



跳跃能够让角色前往地形更高的地方，部分地方需要将跳跃行动升级（通过做支线任务）或者在**カナデコ**的地图行动升到 lv3 时才能前进。攻击的作用只有一个，攻击地图上的敌人进入战斗，在有利的情况下进入战斗时电压槽（**ボルテ－ジゲ－ジ**）就会增加，而且我方成员的行动一定能先于敌人，但是当被敌人从背后偷袭时敌人就会先于我方开始行动。调查一般是用来捡取地图上的道具，在进行任务时部分 BOSS 也是需要利用调查才能够开始战斗。使用迷彩**ブラ－**就是能够在一段时间内接触敌人也不会进入战斗，用来赶路是挺方便的，迷彩**ブラ－**可以通过在商店购买、做任务的奖励以及调查地图的宝箱获得，不过由于购买有些不合算，所以平时建议多在地图上捡取。

地图行动（フィールド上アクション）

在进行地图探险时玩家会遇到各种各样的障碍，例如打不开特定的宝箱、被障碍挡着无法前进等等，这时候就需要利用到地图行动。每个角色的地图行动分为 3 个等级，需要完成“**スキルを见せて！その××**”（××为数字）这类支线任务才能够进行地图行动的升级，如果各位在流程里卡住的话不妨去多做些支线吧。

エリミネーション

オトハ专用的地图行动，能够打开地图上的特殊宝箱。





ブレイクスルー

カナデコ专用的地图行动，能够破坏地图上的障碍物。升级到 lv3 时还能够跳上部分高台。

アナライズ

ネネ专用的地图行动，用于调查开关打开地图的通路。





セイクリッドゾーン

キョウカ专用的地图行动，让玩家能够在噪音（**ノイズ**）里前进。

ダウジング

アリア专用的地图行动，能够发现地图里的隐藏道具，当接近道具时操作角色头上就会有提示，找到正确位置后选择调查就能够发现道具，如果发现道具时**ダウジング**的等级不够的话道具也不会再次被隐藏起来，而是会标注在小地图上。



战斗

行动顺序

角色的行动顺序是由角色参数的“瞬发力”来决定的，数值越高，角色行动后的硬直就越小。在玩家进行攻击、使用道具、使用技能时都有Wait值的设定，Wait值越高，那么角色的下一次行动顺序就越靠后。



攻击行动



受到角色所使用的武器类型影响。技能攻击都需要消耗SP，SP的回复只能通过回复品和装备随机回复来进行。

本作里角色可使用的武器分为槌、长枪、扇、拳和枪这五种，各角色在战斗时的站位以及敌人的站位在攻击时都会受到武器的有效范围影响，会影响到的数值为伤害输出和命中率。五种武器的有效范围如下图，◎为最有效范围，○为有效范围，△为通常范围，×为不适合范围。

在本作里，角色一回合的行动是有次数的，一回合可行动的次数受到武器熟练度的影响，武器熟练度越高，可行动的次数就越多。在战斗时，通过击败敌人、将敌人MF值（マグネットフィ－ルド）打至BREAK状态等行动能够在下一回合增加可行动次数，次数的上限为角色基本行动次数的2倍。

本作里攻击行动分为普通攻击、技能攻击、援护攻击三种。其中，技能攻击又分为音器技能、E技能、特殊技能、谐波连携攻击四种。普通攻击、音器技能和特殊技能是会











音器技能（音器スキル）

音器技能是指角色装备当前种类的音器时所能够使用的技能，由于每个角色都能够使用每种武器，所以各角色可习得的音器技能都是一样的。音器技能的伤害值会受到角色等级、武器和站位的影响。



E技能（Eスキル）

E技能就是我们常说的“魔法”，每个角色最多能够装备12个E技能，可装备技能上限需要



通过光盘解析来花费点数解放。E技能分为水、土、火、风、无这5种属性，它们不会受到角色站位的限制，而且一定几率会附带各种各样的状态在上面。除了攻击类之外，还有辅助类和回复类的E技能可以使用，这些都是后期用来回复的主力。

特殊技能（スペシャルスキル）

特殊技的使用需要消耗SP和电压槽，电压槽的积累方法有攻击MAD、击败MAD、受到来自MAD的攻击、进行连击等方式，但是队友陷入战斗不能的状态会减少。特殊技能的习得也是通过光盘解析来消费点数获得，特殊技能的使用需要消耗400SP和一条电压槽，不过相应的，特殊技能的伤害和特殊效果也非常地实用。



服装的更换

在本作里，角色除了有HP、SP、行动次数等设定之外，还有着服装耐久度的设定，耐久度槽位于SP槽的正下方。当服装的耐久度为0时，如果玩家处于演唱会状态的话就会强制退出演唱会，而且还会失去装饰品的恩惠效果。这时候就需要在菜单里按下十字键→键切换到副菜单，选择“衣装变更”来更换服装。服装的获得得先通过コレクトBOX使用金币交换到书籍，然后才能去商店里花费环素和EP来进行制作。

搭档援护攻击与防御

男主角**タクト**在本作战斗里的作用有2个，一个是援护攻击，一个是谐波模式。与**タクト**搭档的角色都会受到来自**タクト**的数值恩惠，角色的各项参数都会根据**タクト**的数值而有所上升，在作战设定页面里玩家还可以设定**タクト**的援护BUFF，从经验值增加到提高各属性耐性等应有尽有，这些BUFF的获得也是通过光盘解析来进行的。

当于**タクト**搭档的角色进行攻击行动时，按下○键就能够发动追击，**タクト**的追击除了可以增加伤害值和连击数之外，还能够将敌人的行动顺序延迟一格。当角色被攻击时，玩家可以按下○键来进行防御，而当角色及其周围的其他角色被敌人进行范围攻击时，玩家可以按下□键来进行范围防御。在本作里可以通过×键来跳过攻击过程，但是跳过过程之后容易把握不好援护攻击的时机，这时候就建议各位来回搓○×两个键，速度一定要快，这样就不会错过援护攻击了。

使用援护攻击和防御都会消耗**タクト**的行动次数，行动次数在每场战斗结束后都会重置。



切换搭档

切换搭档在平时可以通过作战页面来进行，在战斗里就需要在菜单里按下十字键→键切换到副菜单来进行，能够进行切换搭档的只有和タクト搭档的那个角色本人的回合才能进行，与タクト重新搭档的角色这时就能够受到角色参数的恩惠，HP 和 SP 的上限也会增加。

谐波（ハーモニクス）

谐波模式的发动条件有 2 个，一个是**タクト**的行动次数，一个是两个以上的角色行动顺序连接在一起（哪怕是中间空了一个空格也不行）。发动谐波模式的范围是接连着该角色之后的所有角色，运气好的话能够让 5 个人全部一起上。进入谐波模式之后玩家可以通过 L2 和 R2 来切换操作角色。需要注意是一旦进入了谐波模式就没法退出，战斗时也没法逃跑。



谐波连携技能（ハーモニックチェーン）

进入谐波模式之后，玩家能够使用连携技能，连携技能不仅伤害高，连击数也十分壮观。连携技能的发动是在技能选择页面里按下□键来选择，选择连携技能之后还需要选择发动该技能所需要用到的角色，因为部分音器技能和所有 E 技能的连携技能都是能够让不同角色的不同技能组合起来使用的。连携技能也分为音器技能、E 技能和特殊技能三种，音器技能类的用法和平时战斗时差不多，E 技能类则是需要角色分别装备了该技能所需的 E 技能之后才能够使用，特殊技能类的连携技能需要消耗 2 条以上的电压槽。



演唱会模式（ライブモード）

在战斗时，当电压槽攒到 lv1 以上时就能够发动演唱会模式，在菜单里按下十字键→键切换到副菜单选择**ライブモード**就能够进入菜单来进行选择。演唱会模式的效果共有 5 种，分别对应电压槽的 5 个等级，等级越高的演唱会模式效果越好，发动时间也越长。当角色的服装全破、有队友陷入战斗不能或者恐慌状态时就无法进入演唱会模式，如果在该模式下陷入这些状态的话，演唱会模式也会强制结束。



lv1	lv2	lv3	lv4	lv5
异常状态发生率 up	命中率 up	音器技能伤害值 up	异常状态无效	Wait 增加无效
异常状态伤害值 up	回避率 up	E 技能伤害值 up	来自敌人技能伤害值减少	来自敌人技能伤害值减少
Wait 值减少	暴击率 up	–	来自敌人 E 技能伤害值减少	来自敌人 E 技能伤害值减少

防御

战斗时的防御行动除了能够减少伤害之外，还能够让异常状态无效化，需要注意的是选择了防御之后就无法再继续行动了。防御的效果会随着剩余的行动次数而产生变化，当行动次数为最大值时，角色能够免疫所有异常状态，当行动次数为 1 时，角色只能免疫中毒和睡眠这两种状态。

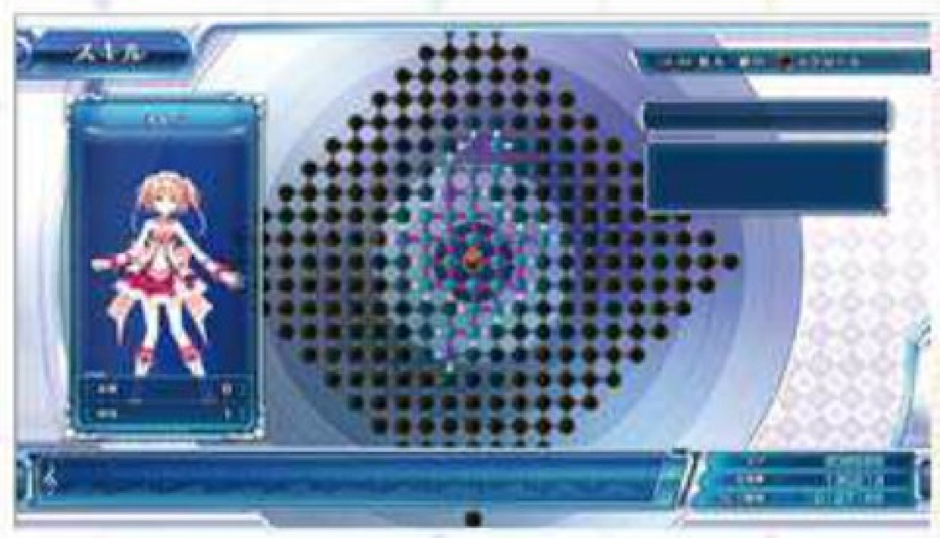


战线脱离

当被敌人偷袭或者地图上敌人的等级太高时，选择逃跑也是一个不错的主意。本作的逃跑有几率设定，几率越高逃跑的成功率就越大，如果失败的话，在下一次选择逃跑时几率就会提升。需要注意的是选择逃跑的话在战斗里获得的道具就会无法入手。

光盘解析（ディスク解析）

光盘解析系统是本作的成长系统，通过让角色们升级和提升武器熟练度等级就能够获得光盘解析所需的点数。通过光盘解析可以入手的东西有：音器技能、E 技能、特殊技能、角色的固有技能、升级时可获得的数值加成、强化各技能、增加 E 技能装备槽数量上限等。



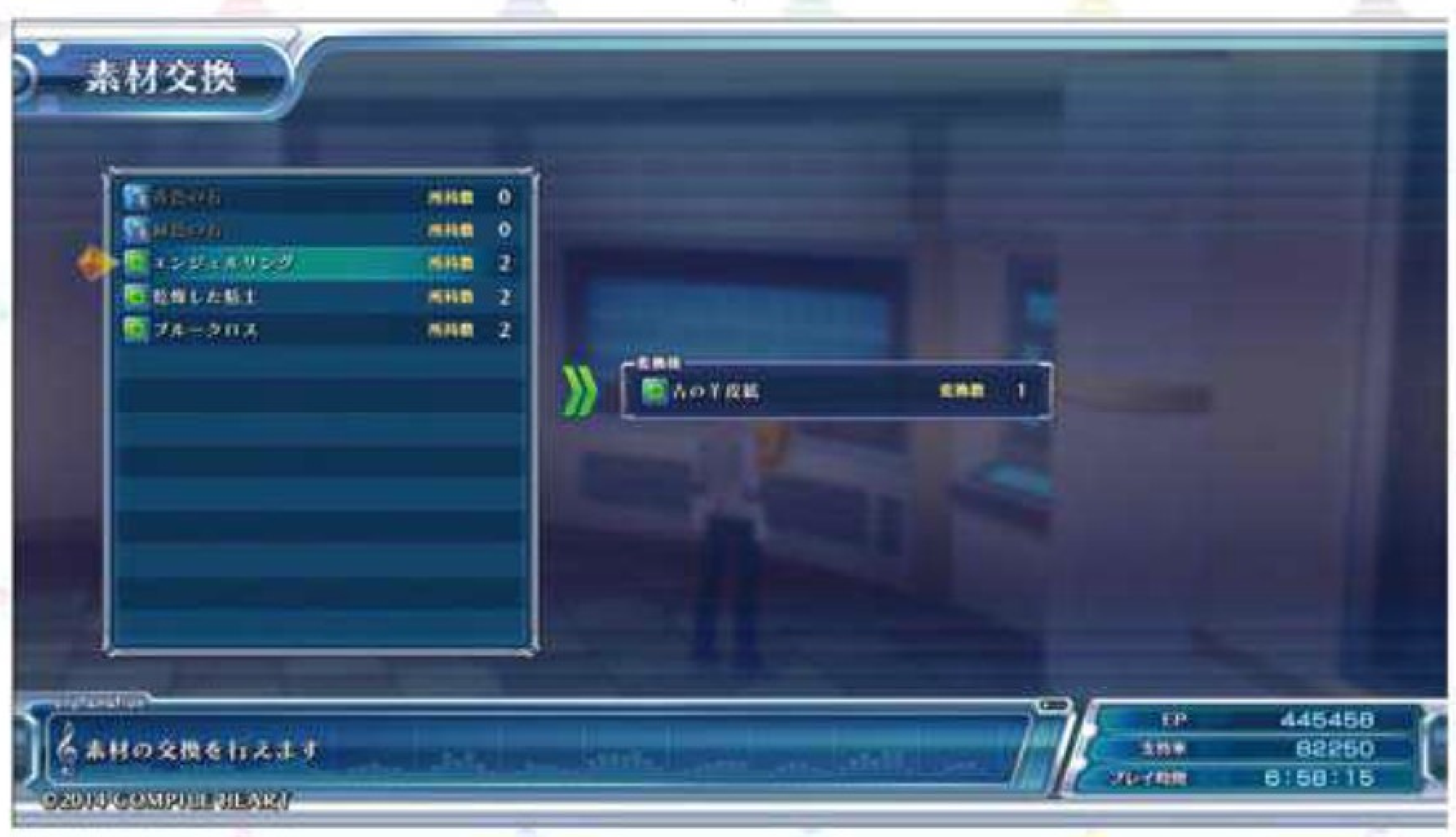
男主角**タクト**也能够进行光盘解析，不过他获得点数的方式只能通过升级，而他升级所需要的不是经验值，而是支持率。支持率通过做任务以及战斗来获得，如果想要把**タクト**的级升满，就需要 10 亿以上的支持率。

商店介绍

在商店里玩家可以通过消费 EP 和幻素来购买各种物品。购买时需要注意的时，能够直接消费 EP 和幻素来进行购买的东西不多，很多时候都是需要收集素材才能够获得，收集到素材之后通过分解来将素材转化为 EP 之后，才能改通过购买页面来花费 EP 进行购买。

在商店里还能够同时进行服装的升级和修理。通过升级可以提升服装的耐久度上限，修理则是能够将服装的耗损修复至完好，这两项行动都得花费 EP。

除了这两种功能之外，在商店的对面还有着收藏箱（**コレクト** BOX），在收藏箱里玩家可以进行素材的交换（仅限于用上级素材交换下级素材）和金币（**コイン**）的消费。在平时做任务或者进行地图探索搜集道具时会获得金币，金币的作用就是能够在商店里进行购买开启新合成菜单用的书籍、本作的 CG、服装新种类以及在通关后购买周目继承要素。



训练设施



在事务所里玩家可以在训练设施里进行战斗，训练设施里的敌人都是各地图里出现过的敌人。在每层的尽头触发BOSS战之后就能够开启通往下一层的道路。训练设施的每个房间都设有屏障，这些屏障需要收集指定的素材之后才能改消除，一般来说这些素材都是该层敌人掉落的东西。

任务系统

任务系统是本作的主线进行方式，玩家需要在游戏里完成指定的任务之后才能够进行主线，除了主线任务之外在城镇里还能接到各种支线任务，很多支线任务都是环环相扣的，部分支线还能升级地图行动的等级，所以建议各位在玩主线时多作一些支线，不仅能够获得EP和支持率奖励，还能拿到一些稀有的道具。



流程攻略

本作的难度分为Normal、Hard和VeryHard三种，一周目建议玩Normal，刷一些实用的道具和音器出来，在二周目之后如果想白金的话建议直接选择VeryHard。

第一话

操作**モモカ**前进，往回走可以捡到道具，右上角小地图的"！"标志可以触发战斗教学。之后往回走触发剧情之后往左下的方向走进入空地，触发二连战的BOSS战。



BOSS カースドラゴン

第一战操作モモカ，第二战操作オトハ。第一战难度不大，尽量放技能就行了，进行一轮攻击之后在第二轮就能使用特殊技了。第二战操作オトハ时カースドラゴン的等级也会跟着下降（真是体贴的BOSS），高难度下多注意回复的话难度也不会太大。

战后自动来到事务所，在各设施前调查"！"符号之后触发剧情，在任务终端前触发**オトハ**的事件"咏巫女**の**衣装"，在2楼的树下触发**オトハ**的事件"**オトハとの**关系"。之后可以开始进行任务了，在终端接受任务之后来到出口前往**シゲリ**绿地。

任务名	MAD讨伐要请A（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	－		
目的地	シゲリ绿地	时限	－
报酬	支持率+20%、EP+200、スポーツドリンク ×3、ビタミンサプリ ×3		
任务内容	アタックアトラス ×1。前往シゲリ绿地最深处遇到绿色毛毛虫样子的MAD便是本次任务的目标。		

完成任务后调查存档点回到事务所报告任务，开启技能系统。在3楼左边触发**オトハ**的事件"**オトハの**部屋"。



任务名	MADを讨伐せよ！1（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	－		
目的地	ミドルシティ南部	时限	－
报酬	支持率+20%、EP+200、苏生药 ×3		
任务内容	ビッグマウス ×3、オオチスイ ×3		

任务名	建材を手に入れろ！	任务类型	收集
触发条件	－		
目的地	シゲリ绿地	时限	中
报酬	支持率+30%、EP+50、解毒ドラッグ ×3、カフエイン饮料 ×3、电气除去テイッシュ ×3、クリア目药 ×3		
任务内容	破れた翅 ×1。ジャイアントフライ掉落		



回来报告任务后自动前往训练施设【1层】，在途中有一个噪音壁需要用"破れた翅"才能去除，"破れた翅"打附近的杂兵就能够获得。中途有一场强制的杂兵战，紧接着就是BOSS战。

BOSS ヴォナラ

弱点风属性，配合タクト的搭档攻击就没什么难度。

第二话

剧情后**カナデコ**和**ネネ**入队，在3楼正中间有**オトハ**的事件"**オトハとカナデコ**"。



任务名	MAD 讨伐要请 B（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ南部	时限	–
报酬	支持率 +100%、EP+350、消费アイテム设计图 01、扩张ディスク vol.01、扩张ディスク vol.03、ナイトランス		
任务内容	オオウエスグリバ ×1。		

接受任务后前往**タウンマップ**有一个支线。中央区住居有**カナデコ**的事件“**ぬいぐるみみたい**”，空き地有**オトハ**的事件“空き地”，街中心地有**カナデコ**的事件“幼驯染”。全部触发之后回到事务所会增加新的事件，在 3 楼有**ネネ**的事件“咏巫女**やってる**理由”和“气持**ち**悪い?”，在 3 楼的右侧有**カナデコ**的事件“壁に**ヒビが**”。

任务名	お宝メガホンを取り戻せ!	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ南部	时限	中
报酬	支持率 +200%、EP+50、コイン ×2、青色の碎石、绿色の碎石		
任务内容	我が青春のメガホン ×1。调查ミドルシティ南部深处的调查点。		

事件全部触发完之后前往**ミドルシティ**南部，在目标旁边触发 BOSS 战。



BOSS カースドラゴン

和序章的 BOSS 相比 HP 稍微高了一些，不过我们这边队友也比较多所以难度也不是很高。

解决这个 BOSS 后出入一次事务所触发剧情之后城市地图会追加一个新的任务。

任务名	MAD が怖くて……	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ南部	时限	中
报酬	支持率 +150%、EP+100、迷彩ブラ –、赤色の碎石、土色の碎石		
任务内容	フォ – ブ ×2。它们是和其他敌人一起出现的。		



解决完支线之后回到**ミドルシティ**南部把**オオウエスグリバ**解决掉然后回去报告，追加两个任务。

任务名	MAD を讨伐せよ！ 2（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地	时限	–
报酬	支持率 +100%、EP+350、扩张ディスク vol.02、扩张ディスク vol.04、扩张ディスク vol.05、ウインドスライサー		
任务内容	ビッグヴア – ミン ×2。之前无法前进的部分可以进入了，前往北部的存档点之后就可以看到目标。		

任务名	求むヒ – ラ – ミスト	任务类型	收集
触发条件	报告了任务“MAD 讨伐要请 B”		
目的地	シゲリ绿地	时限	中
报酬	支持率 +150%、EP+100、黑色の碎石、白色の碎石		
任务内容	ヒ – ラ – ミスト ×1。		

报告完所有任务后前往**シゲリ**绿地，前往最深处，对战小 BOSS **アクリス**和 2 只**タイパン**。

第三话

开启**コレクト** BOX 系统，可以进行素材的交换。在 1 楼有**キョウカ**的事件“**シオリとキョウカの**出会い”，在 2 楼右边有**カナデコ**的事件“风吕扫除”，2 楼左边有**カナデコ**的事件“游びに行こう”，在 2 楼楼梯旁有**カナデコ**的好感事件，在 3 楼右边有**ネネ**的事件“**ブ – ビ – トラップ**”。



任务名	讨伐要请 C（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野	时限	–
报酬	支持率 +400%、EP+750、音器设计图 10、プロテクタ – 设计图 1、消费アイテム设计图 02、フイジックススレイト		
任务内容	ア – マ – ン ×1		

务名	え、それお遣いっていう?	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地	时限	中
报酬	支持率 +500%、EP+150、ヒ – ラ – ミスト ×2、赤色の碎石 ×2、青色の碎石 ×2		
任务内容	裂けた蛇皮 ×2、干乾びた赤花 ×1		

任务名	ブッペソルダ – トが大暴れ	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ北部	时限	中
报酬	支持率 +600%、EP+200、黑色の碎石、白色の碎石		
任务内容	ブッペソルダ – ト ×1		

解决完主线任务后回来报告，剧情之后继续做接下来的任务。

任务名	MAD を讨伐せよ！ 3（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地	时限	–
报酬	支持率 +400%、EP+500、消费アイテム设计图 04、アンプ设计图 01、アンプ设计图 04、マジックスレイト		
任务内容	アクリス ×3。在カザミヶ原附近的鹿型敌人就是目标。		

任务名	化妆のりが悪くてイラつく	任务类型	收集
触发条件	报告了任务“讨伐要请 C”		
目的地	–	时限	中
报酬	支持率 +600%、EP+250、アタッチメント设计图 3、虹色の石		
任务内容	リラックスパフュ – ム ×1、即效性プロテイン ×1、リフレッシュシ – ル ×1、ヒアルロン酸シップ ×1。需要先做“MAD を讨伐せよ！ 3”拿到“消费アイテム设计图 04”后才能进行生产。		

任务名	メチャナオ – ルを探して	任务类型	收集
触发条件	支持率 4000 以上		
目的地	カワキ荒野	时限	中
报酬	支持率 +750%、EP+500、コイン ×2、迷彩ブラ –×2		
任务内容	超药草・メチャナオ – ル ×1		

完成主线之后回来报告触发剧情，满足条件的话还会有一个支线任务。

任务名	スキルを见せて！ その 1	任务类型	其他
触发条件	支持率 6000 以上		
目的地	–	时限	短
报酬	支持率 +500%、EP+150、コイン ×2、绿色の碎石 ×2、土色の碎石 ×2		
任务内容	使用连携技能“ドライゾナ – テ”。需要学习“アングリフシュリット”、“ロ – トウラプロトティ – ポ”和“セグエンテスピイ – レン”这几个技能之后才能使用。		

全部做完之后前往**シゲリ**绿地 **シゲリ**池南部触发剧情，然后继续前进来到**カザミヶ**原存档点旁边，**アリア**登场，之后前往**シアタ－ホ－ル**，在各处触发剧情之后来到尽头触发BOSS战。



BOSS ハンガ－ウルフ、グランアンセクト ×3

优先解决三个グランアンセクト，同时要注意BOSS附带恐慌状态的“咆哮”。

第四话



剧情后操作**キョウカ**单独行动，自动来到摩天楼**シェルタ－**，往前走**アリア**入队。如果想要打出隐藏结局的话就得在这里拿到“消费**アイテム**设计图05”，位于摩天楼**シェルタ－**左下的区域，由于是隐藏道具，所以需要利用到**アリア**的地图行动。



继续前进离开摩天楼**シェルタ－**后**オトハ**、**カナデコ**、**ネネ**入队，三人的服装都会变回初期状态，需要再次进行调整。回到事务所之后先不急着触发剧情，再次前往摩天楼**シェルタ－**回收“**にゃんこのだいぼうけん**”。在训练施设【1层】左下的房间里入手“**扩张ディスク** vol.06”。这些都是日后需要用到的道具。

事情处理完之后在屏幕前触发剧情，这时候如果满足条件的话就会有支线可以做。

任务名	横断幕はファンの魂（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	支持率9000以上出现		
目的地	–	时限	中
报酬	支持率+1500%、迷彩ブラ－×2、コイン		
任务内容	5000EP		

任务名	おねだりが重い（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	支持率11000以上出现		
目的地	シゲリ绿地、カザミヶ原	时限	中
报酬	支持率+1000%、EP+1000、实验用フラスコ、コイン ×2		
任务内容	ヴォナラ ×2、グランアンセクト ×6		

任务名	ビタミンドリンクがほしい（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	持有消费アイテム设计图05、支持率11000以上		
目的地	训练施设【1层】	时限	中
报酬	支持率+1500%、EP+350、ブランド物の财布、迷彩ブラ－、黑色の碎石		
任务内容	ビタミンドリンク ×1、ス－パ－ビタミンサプリ ×1、圣女の奇药 ×1。分解了干乾びた赤花（アタックアトラス掉落）、巨大な尻尾（デボルリザ－ド掉落）、裂けた蛇皮（タイパン掉落）、白亚の糸（シュパイン掉落）、雄雄しい角（アクリス掉落）、硬质の欠片（ストロングビ－トル掉落）之后进行生产。		

任务名	スキルを见せて！ その2	任务类型	其他
触发条件	持有扩张ディスク vol.06、支持率11000以上		
目的地	–	时限	中
报酬	支持率+750%、EP+300、ヒ－ラ－ミスト ×2、リラックスパフュ－ム ×2、虹色の石		
任务内容	使用连携技能“カイゼリンレギオン”。需要学习“クラッシュマルテッロ”、“トルナ－ドランス”和“ク－ゲルンバ－スト”这几个技能之后才能使用。		

任务名	スキルを见せて！ その3	任务类型	其他
触发条件	支持率11000以上		
目的地	–	时限	中
报酬	支持率+750%、EP+300、コイン ×2、白色の碎石		
任务内容	使用连携技能“テロセロメロディ－ア”。需要学习“シエロカ－サ”、“ダンスマッキャブル”和“バルドウアルシエ”这几个技能之后才能使用。		

处理完支线之后前往**ミドルシティ**北部，往东北方向走到尽头触发BOSS战。

BOSS コロッセルヴェヒタ－

BOSS会吸收火属性的攻击，同时要注意BOSS附带大量异常状态的攻击以及范围类攻击冲击波。

第五话

这时在事务所里会出现很多事件，**カナデコ**的“**いつも一绪**”（入口附近）、“**カナデコとアリア**”（入口左边），**オトハ**的“**付き合ってる?**”（2楼钢琴前），**アリア**的“**アリアの实力**”（2楼钢琴前）、“**よく会う**”（2楼树下）、“**なつかれた**”（3楼）、杀风景な部屋（3楼右边），**キョウカ**的“**仲がいい?**”（2楼右边）、“**モモカさんの年龄**”（3楼）。最后在屏幕前触发剧情。

可以开始接任务时又有新的事件，**ネネ**的“**ネネがへこんでる**”（屏幕前）、“**ネネがへこんでる2**”（2楼左边），**オトハ**的“**アリアは变わってる**”（屏幕前），**アリア**的“**面倒ごとが增える**”（PVS前），**キョウカ**的“**散らかった部屋**”（3楼左边）。在外边还有一个**オトハ**的事件“**上手じゃなきゃダメ**”。



任务名	MAD 讨伐要请D（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 结晶洞窟	时限	–
报酬	支持率+1000%、EP+1500、音器设计图2、扩张ディスク vol.10、扩张ディスク vol.12、ビタミンドリンク ×2		
任务内容	ウトウック ×1、ボ－ンクラッシャ－×1。从シゲリ绿地 シゲリ池南部进入结晶洞窟，在最深处触发战斗。		

任务名	MAD を讨伐せよ！ 4（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野	时限	–
报酬	支持率+1000%、EP+1250、プロテクタ－设计图2、扩张ディスク vol.11、扩张ディスク vol.13、ス－パ－ビタミンサプリ ×2		
任务内容	ハンガ－ウルフ ×2		

任务名	MAD 讨伐要请E（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	摩天楼シェルタ－	时限	–
报酬	支持率+1000%、EP+1500、音器设计图11、圣女の奇药 ×2、リラックスパフュ－ム ×2		
任务内容	フレイヤ、フレスベル ×1。		

任务名	训练の成果その 1（主线）	任务类型	其他
触发条件	–		
目的地	–	时限	–
报酬	支持率 +750%、EP+1500、プロレスの友、ディスペルパウダ –×3、和みパッチ ×3、抗ウイルス药 ×3		
任务内容	使用连携技能“フラムア – バレスト”		

任务名	训练の成果その 2（主线）	任务类型	其他
触发条件	–		
目的地	–	时限	–
报酬	支持率 +750%、EP+1500、音乐の教科书、即效性プロテイン ×3、リフレッシュシ – ル ×3、ヒアルロン酸シップ ×3		
任务内容	使用连携技能“クウ – ロンシュトラ – ル”		

任务名	腹下しはつらいよ	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ南部	时限	短
报酬	支持率 +1500%、EP+500、シゲリ绿地の古びた地图、迷彩ブラ –、赤色の石 ×2、土色の石 ×2		
任务内容	奇妙なりんぷん ×1、粗悪なエルツ ×2。プレデタ – 掉落粗悪なエルツ。		

任务名	续・MAD が怖くて……（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ北部	时限	中
报酬	支持率 +1500%、EP+750、青色の石 ×2、绿色の石 ×2		
任务内容	ア – マ – ン ×2、マガツオオワシ ×6		

任务名	足の病はつらいよ	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 シゲリ池南部周边	时限	短
报酬	支持率 +1500%、EP+500、シゲリ绿地のお宝メモ、迷彩ブラ –、黑色の石、白色の石		
任务内容	苦い果实 ×1、枯れたリ – ス ×2。コダマ掉落苦い果实，ピクシ – 掉落枯れたリ – ス。		

任务名	ゲテモノ趣味の祖母	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野	时限	短
报酬	支持率 +1500%、EP+500、摩天楼シエルタ – お宝メモ、コイン ×2、青色の石 ×2、土色の石 ×2		
任务内容	浅绿の果汁 ×2。エイクスユ掉落。		

任务名	わしの仇を取ってくれ！（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	摩天楼シエルタ –	时限	中
报酬	支持率 +1500%、EP+750、摩天楼シエルタ – 案内、土色の石 ×2		
任务内容	ナ – ガ ×3。就在入口旁边的小房间里，需要リム – バル Lv2 才能前进。		

任务名	一期一会のべっ甲のメガネ	任务类型	收集
触发条件	支持率 25000 以上		
目的地	ミドルシティ北部	时限	短
报酬	支持率 +2500%、EP+500、コイン、绿色の石 ×2、赤色の石 ×2		
任务内容	素敌なべっ甲のメガネ ×1		

任务名	ファン心と恋心は似てる（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	支持率 35000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +2500%、キョウカさんの生写真 1、迷彩ブラ –、扩张ディスク vol.20、扩张ディスク vol.21		
任务内容	12500EP		

任务名	食材を采ってきて！（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“ファン心と恋心は似てる”、支持率 25000 以上		
目的地	摩天楼シエルタ –、シゲリ绿地	时限	中
报酬	支持率 +2500%、EP+5000、シゲリ绿地グルメマップ、コイン ×2、虹色の石		
任务内容	柔らかい羽毛 ×1、薄汚れた壳 ×1。柔らかい羽毛是摩天楼シエルタ – 入口附近的アルゴン掉落，薄汚れた壳是シゲリ绿地カザミヶ原的インゼクト掉落。两个敌人都属于稀有怪，所以刷出来要费很多时间。		

任务名	スキルを见せて！その 4	任务类型	其他
触发条件	完成“训练の成果その 1”，支持率 20000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +2000%、EP+1250、ビタミンドリンク ×2、迷彩ブラ –×2、扩张ディスク vol.15		
任务内容	使用连携技能“レソナシア”。需要技能スペランツアオラトリオ和ヴァルキリ – ノクタ – ン。		

任务名	スキルを见せて！その 5	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！その 3”、支持率 20000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +2000%、EP+1250、コイン ×2、迷彩ブラ –		
任务内容	使用连携技能“ツインメロディ –”。需要技能ファンタジ – フリアント和ディ – バカンタ – レ。		

任务名	スキルを见せて！その 6	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！その 2”，持有“にゃんこのだいぼうけん”（在摩天楼シエルタ – 入手）、支持率 20000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +2000%、EP+1250、圣女の奇药 ×2、コイン ×2		
任务内容	使用连携技能“トラジェ – ディア”。需要技能“ヴァルキリ – ノクタ – ン”和“ファンタジ – フリアント”。		

完成“MAD 讨伐要请 D”之后回来报告，这时会更新一些新的支线任务。去**カワキ**荒野荒**れ**地北部进行任务时顺便在地图上搜刮一下“予言**の**书”吧，这样在后面的主线就可以少跑一次。



任务名	MAD 讨伐要请 F（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	摩天楼シエルタ –	时限	–
报酬	支持率 +1500%、EP+2000、アタッチメント设计图 4、迷彩ブラ –		
任务内容	丑神カマプアア ×1。这个 BOSS 的异常状态攻击（尤其是即死攻击）在高难度下非常棘手，建议多进行防御以及施加抗异常状态的 S 技能来应对。		

任务名	どでかい MAD 出现！ 1（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	完成“おねだりが重い”和“わしの仇を取ってくれ！”、支持率 30000 以上		
目的地	シゲリ绿地	时限	中
报酬	支持率 +3000%、EP+1000、实验用カバ – ガラス、虹色の石		
任务内容	魔兽机ツエルベルス ×1		

任务名	どでかい MAD 出现！ 2（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	完成“续・MAD が怖くて……”和“ビタミンドリンクがほしい”、支持率 30000 以上		
目的地	カワキ荒野 荒れ地北部	时限	中
报酬	支持率 +3000%、EP+1000、分厚い辞书・广辞ＹＥＮ、カワキ荒野のお宝メモ、虹色の石		
任务内容	モ – ルプフランツエ ×1		

任务名	中身を读まれたら致命的	任务类型	收集
触发条件	完成“腹下しはつらいよ”、支持率 30000 以上		
目的地	カワキ荒野	时限	短
报酬	支持率 +2000%、EP+500、コイン、赤色の石 ×2		
任务内容	大事な手纸 ×1		

任务名	凶器回收の依赖	任务类型	收集
触发条件	完成“ゲテモノ趣味の祖母”、支持率 30000 以上		
目的地	摩天楼シエルタ –	时限	短
报酬	支持率 +2000%、EP+500、コイン、绿色の石 ×2		
任务内容	13 日の金曜日の凶器？ ×1		

任务名	キノコ狩りができな – い！（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	完成“食材を采ってきて！”、支持率 30000 以上		
目的地	结晶洞窟	时限	中
报酬	支持率 +3000%、EP+1000、メイドのヘッドドレス、コイン、虹色の石		
任务内容	クリオネ ×1		

任务名	五月病？をぶっ飞ばせ！	任务类型	收集
触发条件	完成“足の病はつらいよ”、入手消费アイテム设计图 10（在カワキ荒野 荒れ地北部获得）		
目的地	–	时限	短
报酬	支持率 +2500%、EP+500、绿色の石 ×2、赤色の石 ×2		
任务内容	アレススト – ン ×1、アテナスペル ×1、セレ – ネタリスマン ×1		

任务名	ウツ？をぶっ飞ばせ！	任务类型	收集
触发条件	完成“一期一会のべっ甲のメガネ”，入手消费アイテム设计图 07（在ミドルシティ北部获得）		
目的地	训练施设【1 层】、【2 层】	时限	短
报酬	支持率 +2000%、EP+1000、ス – パ – ビタミンサプリ ×2、コイン ×1		
任务内容	ホ – リ – ミスト ×1、エレガントパフュ – ム ×1、スポットライト ×1。分解了レッドクラスト（ブレッドスラップ掉落）、巨大な花粉（グランアンセクト掉落）、白亚の糸（シュパイン掉落）、魔兽の血液（ヘルモスキ – ト掉落）、奇妙なりんぷん（オオウエスグリパ掉落）、硬质の欠片（ストロングビ – トル掉落）、赤い种（ヘストマウス掉落）、白い卵（テ – ルコ – タ – 掉落）、雄雄しい角（アクリス）之后进行生产。		

报告完主线任务之后回到事务所，触发下一段主线前先清理一下各角色的事件。**キョウカ**的“**キョウカの喋り方**”（2楼钢琴前）、“**散らかった部屋2**”（3楼左边），**カナデコ**的“**ダンスの练习**”（2楼钢琴前），**アリア**的“**アリアとモモカ**”（3楼右边）。

剧情后先别急着前往湾岸**プラント**，有一个任务别忘了接。

任务名	湾岸プラントを守れ!	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	湾岸プラント	时限	短
报酬	支持率 +1500%、EP+750、湾岸プラントお宝ガイド、土色の石 ×2、青色の石 ×2		
任务内容	モスプランタ – ×1		

进入湾岸**プラント**之后从入口以逆时针的方向前进触发 BOSS 战。

BOSS カイム

吸收风属性，当 BOSS 的 HP 降到一半以下时，一定几率会发动使我方攻击伤害减半的技能。其余的没什么需要注意的。

第六话



剧情后首先在事务所里把好感事件看完吧，分别有**オトハ**的“**いちゃつくな**”（入口旁）、“**すぐに仲良く**”（大屏幕前）、“**ダメな子**”（楼梯右边）和“咏巫女”（2楼树下），**キョウカ**的“今さら?”（入口旁）、“**负けず嫌い**”（2楼钢琴旁）、“他言无用で”（3楼）和“**みんなのため?**”（大屏幕前），**カナデコ**的“**游びに行こう**2”（2楼左边），**ネネ**的“**铳がおすすめ**”（2楼左边），**アリア**的“气色恶い”（3楼右边）。

任务名	MAD 讨伐要请 G（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野 荒れ地北部	时限	–
报酬	支持率 +2000%、EP+2000、消费アイテム设计图 12、エレガントパフュ – ム ×2、スポットライト ×2、セレ – ネタリスマン ×2		
任务内容	ヘリュトン、バリオニクス ×1		

任务名	あの素材がほしい	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 ウネリ小道	时限	短
报酬	支持率 +3500%、EP+1000、シゲリ绿地案内图、黑色の石、アレスストーン		
任务内容	大きい海草 ×1、银の装饰 ×2。分别是プロテクトデ – モン和フレスベル的掉落物。		

任务名	女は光物が好きなもの	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	摩天楼シェルタ – エレベ – タ – 前	时限	中
报酬	支持率 +3500%、EP+1000、コイン、解毒スプレ – ×2、青色の石 ×2		
任务内容	ブラッドスト – ン ×2、青い实 ×2。分别是クレイジ – プレデタ – 和トビクラ的掉落物。		

任务名	大事な物なら落とすな（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“どでかい MAD 出现！ 2”、支持率 90000 以上		
目的地	シゲリ绿地 ホシミケ原	时限	中
报酬	支持率 +6000%、EP+2000、开封済みのタバコ、コイン ×2		
任务内容	爱用のライタ – ×1		

任务名	拾わずに後悔の岚（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“キノコ狩りができな – い！”、支持率 95000 以上		
目的地	摩天楼シェルタ – エレベ – タ – 前	时限	短
报酬	支持率 +6000%、EP+750、使い　まれた参考书、迷彩ブラ –		
任务内容	ナウい学生帽 ×1		

任务名	スキルを见せて！ その7	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その4”和“ファン心と恋心は似てる”、支持率 95000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +6000%、EP+1500、スポットライト ×2、赤色の石 ×2、青色の石 ×2		
任务内容	使用连携技能“アポカリッセクロ – チェ”。需要技能エンゲルシュヴェ – アト、コンデネ – ション、ディトウリ – ノワ – ル、ソルピラ – ルデディオス。		

任务名	スキルを见せて！ その8	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その5”和“ファン心と恋心は似てる”、支持率 95000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +6000%、EP+1500、コイン ×2、アテナスペル ×2、迷彩ブラ –		
任务内容	使用连携技能“ファンドゥユニバ – ル”。需要技能モ – トクレマシオン、ラ – メグラチャ – レ、ルフトエンダプト、アプラステロ – カ –、		

任务名	スキルを见せて！ その9	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その6”、入手予言の书（在カワキ荒野 荒れ地北部）、支持率 95000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +6000%、EP+1500、エレガントチャ – ム ×2、绿色の石 ×2、土色の石 ×2		
任务内容	使用连携技能“ハルモニア”。需要技能ソルテ – ルラプソディ –、スペランツァオラトリオ。		

任务名	ツルに　めるファン心（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	完成“ファン心と恋心は似てる”、支持率 100000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +1000%、キョウカさんの生写真 2、コイン ×2		
任务内容	25000EP		

完成主线并报告完之后在入口触发剧情，然后前往3楼，剧情之后继续做任务和看好感事件。分别有**ネネ**的“**やっぱり**寂**しい**”（3楼），**オトハ**的“**ダイエット**”（3楼）和“**歌の**练习2”（空き地），**キョウカ**的“**キョウカとカナデコ**”（2楼钢琴旁），**アリア**的“枕代**わり**”（2楼树下）、“**ファンレタ –**”（2楼树下）、“枕代**わり** 2”（3楼正面）、“枕代**わり** 3”（2楼钢琴旁）和“**やっぱり**气味恶い”（2楼右边）。

任务名	MAD 讨伐要请 H（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	湾岸プラント	时限	–
报酬	支持率 +2500%、EP+3500、音器设计图 12、ホ – リ – ミスト ×2、カフェインスプレ – ×2、电气除去スプレ – ×2		
任务内容	ダ – インスレイブ ×1		

任务名	MAD 讨伐要请 I（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	–
报酬	支持率 +2500%、EP+3500、プロテクタ – 设计图 4、クリア目药スプレ – ×2、アレススト – ン ×2、アテナスペル ×2		
任务内容	エタ – ナルドラゴン ×1。进行地图探索时顺便把日后需要用到的“谁かのポエムノ – ト”拿到手，东西就在入口右边的回廊里。		

任务名	マスクに通气性を求める	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	训练施设【3层】	时限	短
报酬	支持率 +4000%、EP+1000、カワキ荒野お宝地图、迷彩ブラ –、青色の石 ×2		
任务内容	畜蛊の卵 ×1、怪しい粘液 ×2。分别是メンシエンフレッサ和ツインランサ – 掉落。		

任务名	ランニングに行けない	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ南部	时限	短
报酬	支持率 +4000%、EP+1250、コイン、クリア目药スプレ – ×2、绿色の石 ×2		
任务内容	アナンタ ×3		

任务名	简单に赖まないでくれ	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 结晶洞窟	时限	短
报酬	支持率 +4000%、EP+1250、洞窟探检の手引き、コイン		
任务内容	カンガダ ×3、ボ – ンクラッシャ – ×7、デスアダ – ×7		

任务名	修复用の建材がほしい	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	训练施设【3层】	时限	短
报酬	支持率 +3500%、EP+1000、白色の石、セレ－ネタリスマン ×2		
任务内容	虫の毒牙 ×2、锐利な齿 ×2。分别是ソウルイ－タ－和カニバルシャ－ク掉落。		

任务名	幽灵もいい迷惑	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	短
报酬	支持率 +4000%、EP+1250、迷彩ブラ－×2、电气除去スプレ－×2		
任务内容	ウトウック ×3		

任务名	シャ－プペンを探して（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“拾わずに後悔の岚”和“どでかい MAD 出现！ 1”、支持率 95000 以上		
目的地	ミドルシティ南部	时限	短
报酬	支持率 +6000%、EP+750、难易度の高い问题集、虹色の石		
任务内容	必胜シャ－ペン ×1		

任务名	ペンダントを探して	任务类型	收集
触发条件	完成“あの素材がほしい”、支持率 90000 以上		
目的地	ミドルシティ北部	时限	短
报酬	支持率 +6000%、EP+750、迷彩ブラ－、カフェインスプレ－×2、土色の石 ×2		
任务内容	母の形见のペンダント ×1		

任务名	落し物の定番です（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“ツルに　めるファン心”、支持率 90000 以上		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	短
报酬	支持率 +6000%、EP+750、メイドのエプロン、コイン		
任务内容	大事なハンカチ ×1		

任务名	咏巫女の PV が见たい！（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	完成“ファン心と恋心は似てる”、支持率 100000 以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率 +5000%、EP+1000、コイン ×2、虹色の石		
任务内容	在事务所利用 PVS 房间来制作 PV，最快的方法是：新建 PSV、决定名字、选曲“Inchoate voice”、选择视听、保存。		

任务名	ないものねだりのぼやき	任务类型	收集
触发条件	完成“ランニングに行けない”和“MAD 讨伐要请 G”		
目的地	训练施设【2层】	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+1500、ホ－リ－ミスト ×2、白色の石		
任务内容	高级サプリメント ×1。通过合成来入手，材料为浅绿の果汁（エイクスユ掉落）、レッドクラスト（ブレッドスラップ掉落）。		

任务名	万能药をゲットせよ！	任务类型	收集
触发条件	完成“幽灵もいい迷惑”和“MAD 讨伐要请 G”		
目的地	训练施设【2层】	时限	中
报酬	支持率 +7500%、EP+1500、コイン ×2、黑色の石		
任务内容	万能药 ×1。通过合成来入手，材料为息冲く尻尾（アバス掉落）、大鹫の翼（マガツオオワシ掉落）、魔兽の血液（ヘルモスキ－ト掉落）。		

回来报告完之后触发剧情，需要前往**カワキ**荒野，这时还有一个支线任务。

任务名	绘の具の素材がほしい	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	训练施设【3层】	时限	短
报酬	支持率 +3500%、EP+1000		
任务内容	雪白のカロ－ラ ×2。コティングリ－掉落。		

进入**カワキ**荒野，不断前进触发剧情之后从西南部进入山间补给基地，进来后先往左走来到尽头，使用**アリア**的地图行动调查地面获得“**ダンスの振り付けノ－ト**”，这是日后做任务需要用到的。来到最深处触发 BOSS 战。



BOSS ギガントフット、カニバルカゲロウ ×4

BOSS 比较皮糙肉厚，HP 下降到三分之一以下时会用技能来提升攻防，HP 下降到一半时一定几率我方的 E 技能伤害会减半。

第七话



开始先去**コレクト** BOX 利用金币换取“扩张**ディスク** vol.14”，然后看好感剧情。**ネネ**的“**寂しがってる**”（2楼钢琴旁）和“**お嫁にいけない**”（3楼右边），**キョウカ**的“**争いは同じレベルの者同士でしか发生しない**”（2楼左边），**カナデコ**的“**游びに行こう** 3”（2楼左边），**アリア**的“**タクトに似てる**”（3楼）、“枕代**わり** 3”（3楼右边）和“气付くと蚊帐**の**外”（街中心地）。

任务名	MAD を讨伐せよ！ 5（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 ウネリ小道	时限	–
报酬	支持率 +3000%、EP+4500、トゥインクルフィ－ルド、ディスペルスプレ－×2、迷彩ブラ－		
任务内容	ヘルハウンド ×3		

任务名	MAD を讨伐せよ！ 6（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	–
报酬	支持率 +3000%、EP+4500、消费アイテム设计图 13、和みスプレ－×2		
任务内容	ハヌマ－ン ×3		

任务名	咏巫女助けて！（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	摩天楼シェルタ－	时限	短
报酬	支持率 +5500%、EP+3000、迷彩ブラ－×2、ディスペルスプレ－×2		
任务内容	ラブカ ×5		

任务名	研究材料が足りない！	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	摩天楼シェルタ－	时限	中
报酬	支持率 +6000%、EP+1250、万能药、青色の石 ×2		
任务内容	ホミカ ×1。フ－リ－掉落。		

任务名	MAD 野郎上等だゴラア！	任务类型	讨伐
触发条件	-		
目的地	湾岸プラント	时限	中
报酬	支持率 +5500%、EP+1250、迷彩ブラ－、土色の石 ×2		
任务内容	オグルラ－タ ×12		

任务名	黄金のこけしを入手せよ	任务类型	收集
触发条件	支持率 200000 以上		
目的地	シゲリ绿地 ウネリ小道	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+2500、コイン ×2、迷彩ブラ－、和みスプレ－×2		
任务内容	黄金のこけし ×1		

任务名	健康维持はけっこう大变	任务类型	收集
触发条件	完成“MAD を讨伐せよ！ 6”		
目的地	训练施设【3层】、【4层】	时限	中
报酬	支持率 +8500%、EP+2000、コイン ×2、赤色の石 ×2		
任务内容	ロイヤルドリンクDX ×1、ス－パ－ミネラルサプリDX ×1。需要的材料有朱色の果实（カンガダ掉落）、畜蛊の卵（メンシエンフレッサ掉落）、青い液体（バ－サ－クビ－トル掉落）、レッドハ－ル（ロ－ンウルフ掉落）、触肢の破片（ジェノサイドスコルピオン掉落）、雪白のカロ－ラ ×2（コティングリ－掉落）、丰饶の泥土 ×2（ハッグキャタピラ掉落）。		

任务名	气分が灭入って仕方がない	任务类型	收集
触发条件	入手消费アイテム设计图 14（在ヤマテタウン迹捡取）		
目的地	训练施设【3层】	时限	中
报酬	支持率 +8500%、EP+2000、虹色の石、白色の石		
任务内容	リザレクションライト ×1。需要的材料有大海の深层水（デメニギス掉落）、大きな卵（ボ－ンクラッシャ－掉落）、虫の毒牙（ソウルイ－タ－）。		

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

任务名	求む！青き圣水	任务类型	收集
触发条件	入手消费アイテム设计图 15（在摩天楼シェルター捡取）		
目的地	训练施设【3 层】	时限	中
报酬	支持率 +8500%、EP+2000、コイン ×2、土色の石 ×2		
任务内容	青き圣水 ×1。需要的材料有大海の深层水（デメニギス掉落）、大きい海草（プロテクトデ－モン掉落）、黒曜石（ウトウック掉落）、青い实 ×2（トビクラ掉落）。		

任务名	スキルを见せて！ その 10	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その 8”、入手扩张ディスク vol.14、支持率 300000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +7500%、EP+2000、コイン ×2、绿色の石 ×2		
任务内容	使用连携技能“グランツフォンカイザ－”。		

任务名	スキルを见せて！ その 11	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その 7”、入手扩张ディスク vol.15、支持率 300000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +7500%、EP+2000、白色の石、高级サプリメント		
任务内容	使用连携技能“クオ－タ－レイド”。		

任务名	スキルを见せて！ その 12	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その 9”、入手谁かのポエムノ－ト（在ヤマテタウン迹捡取）、支持率 300000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +7500%、EP+2000、エレガントフアフユ－ム ×2、青色の石 ×2		
任务内容	使用连携技能“アニマポエズィ－ア”		

任务名	ちょっと手を贷して（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	完成“ツルに めるファン心”		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +10000%、キョウカさんの生写真 3、コイン ×2		
任务内容	50000EP		

任务名	普通の じゃ物足りない（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“ちょっと手を贷して”		
目的地	カワキ荒野、山间补给基地	时限	中
报酬	支持率 +8500%、EP+4000		
任务内容	割れた壳 ×1、古の羊皮纸 ×1。割れた壳是カワキ荒野 荒れ地西部的クリムゾンインゼクト掉落，古の羊皮纸是山间补给基地的アルヒアンゲロ掉落。		

任务名	入手困难な素材を求む（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“普通の じゃ物足りない”和“落し物の定番です”		
目的地	摩天楼シェルタ－	时限	短
报酬	支持率 +10000%、黒いメガネケ－ス、虹色の结晶		
任务内容	クロマチン ×1。摩天楼シェルタ－通路连结部的稀有 MAD ヘクセ·オオサル掉落。		

完成两个主线任务之后前往**ヤマテタウン**迹，来到西北部触发 BOSS 战。



BOSS 邪龙クロウ·クルフ、ダ－クネスサ－ヴァント ×4

BOSS 的 HP 不高，难度不是很大，不过需要注意它的 S 技能。

回到事务所继续做任务。

任务名	MAD 讨伐要请 J（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 结晶洞窟	时限	–
报酬	支持率 +4000%、EP+6000、音器设计图 3、抗ウイルススプレ－×2		
任务内容	バラキ－ト ×1		

任务名	MAD 讨伐要请 K（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	–
报酬	支持率 +4000%、EP+6000、万能药、高级サプリメント		
任务内容	魔兽机ダウンフォ－ル ×1		

任务名	包丁にかける职人魂	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	训练施设【4 层】	时限	短
报酬	支持率 +6000%、EP+2500、探检家の洞窟地图、コイン ×2		
任务内容	晴岚の鳞 ×2。フラッドジャッジメント掉落。		

任务名	部屋の键がない！	任务类型	收集
触发条件	完成“MAD 上等だゴラァ！”、支持率 200000 以上		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+2500、コイン ×2、ホ－リ－ミスト ×2		
任务内容	俺の部屋の键 ×1		

任务名	大事なお友达を保护して（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“入手困难な素材を求む”和“大事な物なら落とすな”。支持率 250000 以上		
目的地	ミドルシティ北部	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+2500、バタフライマスク、迷彩ブラ－×2		
任务内容	クマのぬいぐるみのポチ ×1		

任务名	カメラを探してくれ	任务类型	收集
触发条件	完成“黄金のこけしを入手せよ”、支持率 250000 以上		
目的地	湾岸プラント	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+1500、高级サプリメント、绿色の石 ×2、赤色の石 ×2		
任务内容	古いカメラ ×1		

任务名	うつかりつけまつげを纷失（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“咏巫女助けて！”和“シャ－プペンを探して”、支持率 250000 以上		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+1000、ロシアンたこ焼き、黒色の石		
任务内容	つけまつげ ×1		

任务名	ゴミはきちんと持ち归ろう	任务类型	收集
触发条件	完成“研究材料が足りない！”和“拾わずに後悔の岚”、支持率 250000 以上		
目的地	カワキ荒野 山间补给基地	时限	短
报酬	支持率 +7500%、EP+1000、实验用乳棒、黒色の石		
任务内容	空きペットボトル ×1		

任务名	新作 PV が见たい（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	完成“咏巫女の PV が见たい！”、支持率 400000 以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率 +6500%、EP+1500、スポットライト ×2、虹色の石		
任务内容	在事务所利用 PVS 房间来制作 PV，最快的方法是：新建 PSV、决定名字、选曲“Eureka”、选择视听、保存。		

任务名	お外は怖いことばっか	任务类型	讨伐
触发条件	支持率 250000 以上		
目的地	ミドルシティ北部	时限	短
报酬	支持率 +6000%、EP+3000、摩天楼シェルタ－极秘地图、迷彩ブラ－、抗ウイルススプレ－×2		
任务内容	リングドラゴン ×1、ネヴアン ×1、アナンシ ×1		

汇报完主线任务后前往**シゲリ**绿地，然后在**ウネリ**小道西北部触发剧情战，战后前往**ホシミケ**原触发事件。回到大地图前往**ニイバシビル**街，在东南部触发 BOSS 战，BOSS 这造型会给人留下心理阴影的……



BOSS 侵食されしモノ、ウ－トガルザ、カ－リ－×2

这算是目前为止最难的一场 BOSS 战，因为周围的杂兵 HP 都相当于一个小 BOSS 的血量。由于カ－リ－会使用附带异常状态的攻击，建议优先解决，然后解决 HP 有些厚的ウ－トガルザ。BOSS 的攻击力较高，而且会使用附带即死效果的攻击以及附带复数异常状态的攻击，唯一庆幸的是这些攻击的范围较小，只要注意回复就不会有太大问题了。

第八话



上 3 楼触发剧情后可以开始接任务，在 2 楼树下有**キョウカ**的好感事件“同じように接して”。

任务名	MAD を讨伐せよ！ 7（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	摩天楼シェルタ – 通路连结部	时限	–
报酬	支持率 +6000%、EP+7500、消费アイテム设计图 18、スーパーミネラルサプリ DX ×2		
任务内容	ウートガルザ ×3		

任务名	MAD を讨伐せよ！ 8（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ北部	时限	–
报酬	支持率 +6000%、EP+7500、消费アイテム设计图 19、リザレクションライト ×2		
任务内容	サキュバス ×3		

任务名	MAD 讨伐要请 O（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	湾岸プラント	时限	–
报酬	支持率 +6000%、EP+10000、消费アイテム设计图 20、スーパーミネラルサプリ DX ×2		
任务内容	ファラク ×1、セクメト ×1、エイペクスプレデター ×1		

任务名	MAD を讨伐せよ！ 9（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	–
报酬	支持率 +6000%、EP+7500、リザレクションライト ×2、迷彩ブラ –		
任务内容	ムシュフシュ ×3、アラクネー ×8		

任务名	プレゼントの素材がほしい	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 ウネリ小道	时限	中
报酬	支持率 +10000%、EP+5000、シゲリ绿地の冒险の手引き、リザレクションライト、迷彩ブラ –		
任务内容	クリフォトの树液 ×2、异香の花蜜 ×2。分别是ディザイアビートル和エーディン掉落。		

任务名	湿布の素材を采ってきて	任务类型	收集
触发条件	–		
目的地	湾岸プラント	时限	中
报酬	支持率 +10000%、EP+1500、白色の结晶、迷彩ブラ –		
任务内容	混浊の天轮 ×1、黑红の牙 ×2。分别是セクメト和ダークネスサーヴァント掉落。		

任务名	大事な怀中时计を纷失	任务类型	收集
触发条件	完成“ゴミはきちんと持ち归ろう”、支持率 650000 以上		
目的地	摩天楼シェルタ –	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+3000、宿のアメニティの髭剃り、摩天楼シェルターの歩き方、青き圣水		
任务内容	モグライト ×1		

任务名	入手困难な药草を入手せよ（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“うっかりつけまつげを纷失”、支持率 650000 以上		
目的地	ミドルシティ北部	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+1500、よく冷えたビール、赤色の结晶		
任务内容	入手困难な药草 ×1		

任务名	拾えばよかつたと後悔（真实结局相关）	任务类型	收集
触发条件	完成“大事なお友达を保护して”、支持率 650000 以上		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+3000、カワキ荒野のお宝マップ、色えんぴつセット、迷彩ブラ –		
任务内容	ラピスラズリの块 ×1		

任务名	ある意味怪しいアイテム	任务类型	收集
触发条件	入手消费アイテム设计图 16（在ミドルシティ北部捡取）、支持率 600000 以上		
目的地	训练施设【4 层】	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+2500、黑色の结晶、迷彩ブラ –		
任务内容	ノーブルミスト EX×1、グレイスパフューム EX×1。合成所需的素材为精灵の叶 ×2（アラウラネ掉落）、幽香の液体 ×2（スウエルブランサー掉落）、赤い实 ×2（オグルラータ掉落）。		

任务名	気が重くて死にそう	任务类型	收集
触发条件	完成“MAD を讨伐せよ！ 7”、支持率 600000 以上		
目的地	训练施设【4 层】	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+2500、コイン ×3、青色の结晶		
任务内容	天使の秘药 ×1。合成所需的素材为アイオライト（ラブカ掉落）、硝子の翅 ×2、酸性の液体 ×2（サラセニア掉落）。		

任务名	病に倒れた友を救え！	任务类型	收集
触发条件	完成“MAD を讨伐せよ！ 8”、支持率 600000 以上		
目的地	训练施设【4 层】	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+2500、黑色の结晶、スーパーミネラルサプリ DX		
任务内容	キュアオールスプレー ×1。合成所需的素材为番犬の上毛（ヘルハウンド掉落）、黄昏の角（ヘリュトン掉落）、アイオライト（ラブカ掉落）。		

任务名	姉の机嫌を直したい	任务类型	收集
触发条件	完成“MAD 讨伐要请 O”、支持率 600000 以上		
目的地	训练施设【4 层】	时限	中
报酬	支持率 +15000%、EP+2500、コイン ×3、绿色の结晶		
任务内容	高级アロマオイル ×1。合成所需的素材为赤い猿毛（ハヌマーン）、精灵の叶（アラウラネ）、ホミカ（フーミー）。		

任务名	スキルを见せて！ その 13	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その 11”、入手三匹が KILL（在シゲリ绿地 ホシミケ原捡取）、支持率 700000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +13500%、EP+2500、コイン ×3、绿色の结晶		
任务内容	使用连携技能“デストリユクシオン”		

任务名	スキルを见せて！ その 14	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その 10”、入手ダンスの振り付けノート（在カワキ荒野山间补给基地捡取）、支持率 700000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +13500%、EP+2500、土色の结晶、赤色の结晶、迷彩ブラ –		
任务内容	使用连携技能“レソエパンヘリオ”		

任务名	スキルを见せて！ その 15	任务类型	其他
触发条件	完成“スキルを见せて！ その 12”、入手“ミドルシティ教育白书”（在摩天楼シェルター捡取）、支持率 700000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +13500%、EP+2500、青色の结晶、土色の结晶、迷彩ブラ –		
任务内容	使用连携技能“グラスアレグリア”		

完成所有主线任务之后回事务所来触发剧情，然后继续开始做下一批任务。

任务名	MAD 讨伐要请 L（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 ウルオイ台地	时限	–
报酬	支持率 +7500%、EP+15000、音器设计图 4、青き圣水 ×2		
任务内容	カイム ×1		

任务名	MAD 讨伐要请 M（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	–
报酬	支持率 +7500%、EP+15000、ロイヤルドリンク DX×2、迷彩ブラ –		
任务内容	邪龙クロウ・ウルフ ×1、ハーメルン ×1、フォールガーディアン ×1		

任务名	MAD 讨伐要请 N（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 结晶洞窟	时限	–
报酬	支持率 +7500%、EP+15000、青き圣水、迷彩ブラ –		
任务内容	ギガントフット ×1		

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

任务名	MAD を讨伐せよ！ 10（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野 山间补给基地	时限	–
报酬	支持率 +6000%、EP+7500、ロイヤルド リンク DX×2、迷彩ブラ –		
任务内容	ドラグナ – ×3、パキラキス ×8		

任务名	极恶 MAD を退治して！	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ绿地 ウルオイ台地	时限	短
报酬	支持率 +6000%、コイン ×3、虹色の结晶		
任务内容	リングドラゴン ×3		

任务名	今さらながら谜の研究	任务类型	收集
触发条件	完成"湿布の素材を采ってきて"		
目的地	シゲリ绿地 结晶洞窟	时限	短
报酬	支持率 +10000%、EP+1500、コイン ×2、迷彩ブラ –		
任务内容	温柔の触手 ×2		

任务名	药の素材を采ってきて	任务类型	收集
触发条件	完成"气が重くて死にそう"		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	短
报酬	支持率 +10000%、EP+5000、カワキ荒野の步き方、ロイヤルド リンク DX		
任务内容	翠绿の破片 ×1、角笛の欠片 ×2。分别是フォ – ルガ – ディアン和ハ – メルン掉落。		

任务名	小鸟のヒナを助けたい	任务类型	其他
触发条件	完成"ちょっと手を贷して"、支持率 1000000 以上		
目的地	–	时限	短
报酬	支持率 +20000%、キョウカさんの生写真 4、コイン ×3、虹色の结晶		
任务内容	100000EP		

任务名	リボンを探して	任务类型	收集
触发条件	完成"小鸟のヒナを助けたい"、支持率 750000 以上		
目的地	カワキ荒野 山间补给基地	时限	短
报酬	支持率 +15000%、EP+3000、お宝の在り处极秘メモ、纸飞行机、赤色の结晶		
任务内容	ドドメ色のリボン ×1		

任务名	新しい PV 作って！（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	完成"新作 PV が见たい"、支持率 1250000 以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率 +12500%、EP+2000、コイン ×3、白色の结晶		
任务内容	在事务所利用 PVS 房间来制作 PV，最快的方法是：新建 PSV、决定名字、选曲"MOVE*MENTER"、选择视听、保存。		

回来报告完之后系统提示前往摩天楼**シェルタ –**。需要注意的是，如果想走真实结局的话必须在摩天楼**シェルタ –**BOSS 战开始前把**アリア**和**オトハ**的好感刷到 lv4，**オトハ**的难度不大，但是 BOSS 战后**アリア**会离队，所以如果好感等级不够的话建议去事务所的训练场多刷刷。

来到摩天楼**シェルタ –** 通路连结部北部触发 BOSS 战。战后**アリア**离队。

BOSS ミルメコレオ、ダ – クネスサ – ヴァント ×4

周围的ダ – クネスサ – ヴァント会使用附带复数异常状态的攻击，需要注意的是如果我方成员陷入状态异常的话，ミルメコレオ的伤害输出就会变成 2 倍，所以优先解决ダ – クネスサ – ヴァント是本战的攻略关键。



▶ 第九话



第九话会分为普通路线和真实结局路线两种。在事务所触发剧情之后前往**ダイバ**运河桥，返回事务所之后就可以开始做任务了。

触发任意一个妹子的好感事件之后自动进行剧情。可以自由行动时在入口附近有**キョウカ**的好感事件"beep **がいなくなったら**"。前往**ダイバ**运河桥触发事件之后返回事务所，这时可以开始做任务。

任务名	MAD 讨伐要请 P（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ北部	时限	–
报酬	支持率 +12500%、EP+20000、音器设计图 14、ノ – ブルミスト EX		
任务内容	ヨルムンガンド ×1		

任务名	MAD 讨伐要请 Q（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	摩天楼シェルタ –	时限	–
报酬	支持率 +10000%、EP+15000、プロテクタ – 设计图 9、グレイスパフュ – ム EX		
任务内容	バジリスク ×1 マブ ×1		

任务名	MAD 讨伐要请 R（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野 山间补给基地	时限	–
报酬	支持率 +12500%、EP+20000、アンプ设计图 29、天使の秘药		
任务内容	ヴァンリル ×1		

任务名	どでかい MAD 出现！ 3（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	完成"迷子の子供の扱いに困る"		
目的地	摩天楼シェルタ –	时限	中
报酬	支持率 +50000%、EP+5000、湾岸プラントの步き方、プロテクタ – 设计图 14、疑惑の白い粉、黑色の结晶		
任务内容	シエルハイド ×1		

任务名	どでかい MAD 出现！ 4（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	完成"入手困难な药草を入手せよ"、支持率 1500000 以上		
目的地	シゲリ绿地 ウルオイ台地	时限	中
报酬	支持率 +50000%、EP+5000、探检家の洞窟地图、メイドの出刃包丁、アンプ设计图 30、白色の结晶		
任务内容	アジ・ダハ – カ ×1		

任务名	どでかい MAD 出现！ 5（真实结局相关）	任务类型	讨伐
触发条件	完成"拾えばよかつたと後悔"、支持率 1500000 以上		
目的地	カワキ荒野 ヨモツ小道	时限	中
报酬	支持率 +50000%、EP+5000、ヤマテタウンマップ、アタッチメント设计图 15、难易度の高い问题集 2、黑色の结晶		
任务内容	ヨルムンガンド ×1		

任务名	雨漏りする屋根を直したい	任务类型	收集
触发条件	完成"入手困难な素材を求む"、支持率 1500000 以上		
目的地	湾岸プラント、ヤマテタウン迹	时限	中
报酬	支持率 +40000%、EP+5000、山间补给基地案内图、アンプ设计图 31、コイン ×3、虹色の结晶		
任务内容	乾燥した粘土 ×1、エンジエルリング ×1。乾燥した粘土是湾岸プラント的フエルゼン・インゼクト掉落，エンジエルリング是ヤマテタウン迹的ドミニオン掉落，两者都是稀有怪。		

任务名	珍しい青い花を摘んできて	任务类型	收集
触发条件	完成"大事な怀中时计を纷失"、支持率 1800000 以上		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	中
报酬	支持率 +35000%、EP+3000、カワキ荒野膝栗毛、よく飞ぶ凧、コイン ×3		
任务内容	珍しい青い花 ×1		

任务名	陆真珠を见てみたい	任务类型	收集
触发条件	完成“リボンを探して”、支持率 1800000 以上		
目的地	摩天楼シェルタ－	时限	中
报酬	支持率 +35000%、EP+3000、摩天楼シェルタ－マップ、水彩絵の具セット、白色の结晶		
任务内容	陆真珠 ×1		

任务名	运动场所を取り返せ！	任务类型	讨伐
触发条件	完成“雨漏りする屋根を直したい”		
目的地	ミドルシティ北部	时限	中
报酬	支持率 +50000%、EP+5000、ミドルシティ北部お宝メモ、サッカ－ボ－ル、虹色の结晶		
任务内容	メロ－×1（稀有怪）。		

任务名	迷子の子供の扱いに困る（真实结局相关）	任务类型	其他
触发条件	完成“新しいPV作って！”、支持率 2000000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +50000%、キョウカさんの生写真 5、コイン ×3、天使の秘药		
任务内容	250000EP		

做完三个主线任务之后前往**ミドルシティ**南部，来到地图标示的位置触发剧情战。战后回到事务所，开始最后的主线任务。

任务名	MAD 讨伐要请 S（主线）	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	湾岸プラント	时限	–
报酬	支持率 +15000%、EP+30000、音器设计图 5、アンプ设计图 34、キュアオ－ルスプレ－、高级アロマオイル		
任务内容	ダ－インスレイブ ×1		

接下来的展开分为通常结局和真实结局两种。如果进入通常结局的话建议多带些回 SP 的药再来打。

通常结局是在回去报告完任务之后前往**ダイバ**运河桥，往北走触发 BOSS 战，战后进入通常结局。

BOSS 破灭の具现者、ファブニ－ル ×2

和之前一样，优先解决两只ファブニ－ル。BOSS 破灭の具现者会使用吸收 HP 和 SP 的技能，所以在行动时必须时刻注意 SP 的回复。

真实结局的进入条件是完成上文标注的相关任务并且**オトハ**和**アリア**的好感度达到 lv4 以上，达成条件之后在**ダイバ**运河桥的事件就会产生变化，经过存档点之后就是 BOSS 战。



BOSS 觉醒アリア、モックルカ－ルヴィ、レッドキャップ

比起通常路线那个会吸收 SP 的大家伙，アリア就好对付多了，解决掉モックルカ－ルヴィ和レッドキャップ之后，多利用 BUFF 技能来堆高攻防数值即可。

最终话（真实结局限定）



剧情后**アリア**归队，在入口前触发事件，然后在 2 楼树下的事件选择一个攻略对象，在最终 BOSS 战后可以看到与该妹子的结局事件，如果想看所有人的话建议在这里存个档。上到 3 楼触发事件拿到“五匹**のこぶたの**绘本”，这个是通关后任务的必要道具，同时还能学到一个连携技能。最后来到大屏幕前，剧情之后前往**セントラルタワ－**。

セントラルタワ－里入手的音器设计图可以制作出更强大的音器，所以路上别忘了多搜刮宝箱。在第一个存档点和第二个存档点之后分别有一场小 BOSS 战，如果消耗太大的话就利用存档点回事务所进行一下补给，在第三个存档点之后就是本作真正的最终 BOSS 战，由于是两连战，战前一定要做好补给工作，战前建议多装备风属性的 S 技能。

BOSS 觉醒 beep

需要注意 BOSS 的即死攻击和吸收 SP 攻击，不过 BOSS 不会使用 S 技能，所以只要注意防御就没有太大问题。在把 BOSS 的 HP 打到一半以下时建议直接使用谐波来一口气解决掉，因为当 BOSS 的 HP 小于三分之一时它会 100% 回避我方的技能（S 技能不会回避），在使用谐波时要注意 SP 的残留量。

BOSS 世界ヲ调律スルモノ



这个 BOSS 也会即死攻击和吸收 SP 攻击，威力不算猛但是范围很广。当它的 HP 在三成以下时就会提升技能的防御力和输出。不过 BOSS 对睡眠状态比较弱，利用风属性的 S 技能或者连携技能来战斗也是个不错的选择。

通关后任务



通关后**モモカ**入队，训练设施的楼层限制解除，Normal 难度也能够继续进行楼层的攻略。同时也能够在系统菜单里更变难度了。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

任务名	MAD をやっつけて!	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	シゲリ緑地 ウルオイ台地	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、プロテクタ－设计图 16、青色の幻石 ×2、エリクサ－ボトル		
任务内容	キュベレ ×12、メルクリオポリ－ジャ ×25		

任务名	MAD が怖くて困る……	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、アタッチメント设计图 18、绿色の幻石 ×2		
任务内容	ブラッドファング ×12、ブリウエンタ－トル ×12		

任务名	生まれたての子羊のように	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ミドルシティ北部	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、アンプ设计图 38、土色の幻石 ×2		
任务内容	ストレンジドラゴン ×12		

任务名	幽灵より MAD の方が怖い	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	ヤマテタウン迹	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、アンプ设计图 35、白色の幻石		
任务内容	ウルスラグナ ×12		

任务名	絵を描くのに MAD が邪魔	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	湾岸プラント	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、アンプ设计图 36、赤色の幻石 ×2		
任务内容	ア－クエンジェル ×12		

任务名	子供达にスポ－ツの场を!	任务类型	讨伐
触发条件	–		
目的地	山间补给基地	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、アンプ设计图 37、绿色の幻石 ×2		
任务内容	レッドキャップ ×12、リリス ×12		

任务名	歩道を直すの手伝って	任务类型	其他
触发条件	–		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +%、EP+		
任务内容	1000000EP		

任务名	スキルを見せて! その 16	任务类型	其他
触发条件	入手扩张ディスク vol.22(在コレクト BOX 用金币交换)、支持率 12500000 以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率 +125000%、EP+25000、绿色の幻石 ×2、生命のエリクシル		
任务内容	使用连携技能“バリエンテフスティシア”		

任务名	スキルを見せて! その 17	任务类型	其他
触发条件	入手扩张ディスク vol.23(在コレクト BOX 用金币交换)、支持率 12500000 以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率 +125000%、EP+25000、青色の幻石 ×2、天花の香		
任务内容	使用连携技能“ラグナロク”		

任务名	スキルを見せて! その 18	任务类型	其他
触发条件	入手五匹のこぶたの絵本(在最终话开头的 3 楼触发事件获得)、支持率 12500000 以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率 +125000%、EP+25000、土色の幻石 ×2、エリクサ－ボトル		
任务内容	使用连携技能“エタ－ナルクインテット”		

任务名	アリの观察を手伝って	任务类型	其他
触发条件	完成“歩道を直すの手伝って”、支持率 20000000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +250000%、プロテクタ－设计图 13、アタッチメント设计图 17、コイン ×3		
任务内容	1500000EP		

任务名	お宝らしいお宝の噂	任务类型	收集
触发条件	完成“幽灵より MAD が怖い”和“陆真珠を见てみたい”		
目的地	カワキ荒野 荒れ地西部	时限	长
报酬	支持率 +125000%、EP+10000、アンプ设计图 40、赤色の幻石 ×2		
任务内容	ダイヤ? の十字架 ×1		

任务名	ファン心はどこまでも続く	任务类型	其他
触发条件	完成“アリの观察を手伝って”、支持率 100000000 以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率 +350000%、コイン ×4、黑色の幻石、虹色の幻石		
任务内容	3000000EP		

任务名	学生カバンを強化したい	任务类型	收集
触发条件	支持率 150000000 以上		
目的地	シゲリ緑地 ホシミケ原	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+10000、土色の幻石 ×2、生命のエリクシル		
任务内容	エキストラライト ×3、圣剑の欠片 ×6。前者是インフエルノビ－トル掉落，后者是スロ－ネル掉落，スロ－ネル是稀有怪。		

任务名	イメチエンを狙う	任务类型	收集
触发条件	完成“MAD が怖くて困る……”、支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【6 层】、【7 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+10000、青色の幻石 ×2、贤者の生药		
任务内容	カ－ネリアン ×3、阳焔の翼 ×6。前者是メルセゲル掉落，后者是ガル－ダ掉落。		

任务名	食材を采りにいけな－い!	任务类型	讨伐
触发条件	支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【7 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、土色の幻石 ×2、エリクサ－ボトル		
任务内容	モックルカ－ルヴィ ×12、アルミラ－ジ ×25		

任务名	プレゼントを作りたい	任务类型	收集
触发条件	支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【5 层】、【6 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、绿色の幻石 ×2、生命のエリクシル		
任务内容	ファナリ－クレスト ×6、咒诅の宝物 ×3。前者是デッドエンペラ－掉落，后者是ファブニ－ル掉落。		

任务名	坏れた履物を直したい	任务类型	收集
触发条件	支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【5 层】、【6 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、黑色の幻石、エリクサ－ボトル		
任务内容	茶色の人形 ×6、猿兽の爪 ×3。前者是アナンシ掉落，后者是ヴアンリル掉落。		

任务名	汚部屋の疑惑	任务类型	收集
触发条件	完成“生まれたての子羊のように”、支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【5 层】、【6 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、赤色の幻石 ×2、生命のエリクシル		
任务内容	マリンスノ－×3、大蛇の鳞 ×6。前者是ヴエパル掉落，后者是バジリスク掉落。		

任务名	ほしいならほしいと言え	任务类型	收集
触发条件	支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【6 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、コイン ×5、贤者の生药		
任务内容	月虹の齿牙 ×3、アレキサンドライト ×3。前者是ミルデファンス掉落，后者是デビルプレデタ－掉落。		

任务名	坏れかけのサッカ－ゴ－ル	任务类型	收集
触发条件	完成“子供达にスポ－ツの场を!”、支持率 150000000 以上		
目的地	训练施设【5 层】、【6 层】	时限	长
报酬	支持率 +75000%、EP+15000、コイン ×5、天花の香		
任务内容	セフイロトリ－フ ×6、ブラッドニ－ド ×6。前者是デスワ－ム掉落，后者是マブ掉落。		

任务名	あのめん棒がないと困る	任务类型	收集
触发条件	完成“食材を采りにいけな－い!”和“珍しい青い花を摘んできて”		
目的地	シゲリ緑地 ホシミケ原	时限	长
报酬	支持率 +125000%、EP+10000、青色の幻石 ×2、贤者の生药		
任务内容	お気に入りのめん棒 ×1		

任务名	どでかい MAD 出现! 6	任务类型	讨伐
触发条件	完成“スキルを見せて! その 17”和“日曜大工には过ぎた素材”		
目的地	シゲリ緑地 ホシミケ原	时限	长
报酬	支持率 +250000%、EP+200000、アンプ设计图 41、虹色の辉石、天花の香、绿色の辉石		
任务内容	アルフィバエナ ×1		

任务名	どでかい MAD 出现! 7	任务类型	讨伐
触发条件	完成“スキルを見せて! その 18”、支持率 200000000 以上		
目的地	カワキ荒野 ヨモツ小道	时限	长
报酬	支持率 +200000%、EP+150000、アタッチメント设计图 20、コイン ×5、白色の辉石、青色の辉石		
任务内容	ベリアテ ×1		

任务名	どでかい MAD 出现! 8	任务类型	讨伐
触发条件	完成“新作 PV が乐しみ”		
目的地	摩天楼シエルタ－	时限	长
报酬	支持率 +200000%、EP+150000、アンプ设计图 42、コイン ×5、黑色の辉石、赤色の辉石		
任务内容	カルネ－ジウォ－カ－×1		

任务名	どでかいMAD出现！ 9	任务类型	讨伐
触发条件	完成“スキルを见せて！ その16”、支持率200000000以上		
目的地	シゲリ绿地 结晶洞窟	时限	长
报酬	支持率+200000%、EP+150000、コイン×2、黑色の辉石、白色の辉石、土色の辉石		
任务内容	アプサラス×1		

任务名	日曜大工には过ぎた素材	任务类型	收集
触发条件	完成“运动场所を取り返せ！”、支持率200000000以上		
目的地	摩天楼シェルタ－、シゲリ绿地	时限	长
报酬	支持率+200000%、EP+20000、ウサPのキ－ホルダ－、黑色の幻石×2		
任务内容	シルバ－クレイ×1、圣剑の欠片×1、スケルトンクロス×1。分别是インゼクト・シュタ－ル（摩天楼シェルタ－）、スロ－ネル（シゲリ绿地）和スケルトンコロボックル（シゲリ绿地）掉落。		

任务名	新作PVが乐しみ	任务类型	其他
触发条件	支持率200000000以上		
目的地	事务所	时限	长
报酬	支持率+100000%、EP+15000、コイン×2、贤者の生药、虹色の结晶		
任务内容	在事务所利用PVS房间来制作PV，最快的方法是：新建PSV、决定名字、选曲“まんまるまるい”、选择视听、保存。		

任务名	思い出の三角定规	任务类型	收集
触发条件	完成“学生カバンを强化したい”和“日曜大工には过ぎた素材”		
目的地	カワキ荒野 ヨモツ	时限	长
报酬	支持率+125000%、EP+10000、赤色の幻石×2、天花の香		
任务内容	思い出の三角定规×1		

任务名	云の观察を手传って	任务类型	其他
触发条件	完成“ファン心はどこまでも续く”、支持率250000000以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率+1000000%、コイン×5、白色の幻石、虹色の幻石		
任务内容	4500000EP		

任务名	部屋の模样替えを手传って	任务类型	其他
触发条件	完成“云の观察を手传って”、支持率350000000以上		
目的地	–	时限	长
报酬	支持率+10000000%、コイン×10、虹色の辉石		
任务内容	10000000EP		

可继承要素与二周目变化

在通关后可以通过コレクトBOX来花费金币购买继承要素，内容见下表。

角色的等级、地图行动、支持率、好感度、光盘解析是无法继承的。在通关之后可以获得金币奖励，奖励数量根据难度不同而有所变化。

有一点需要注意的是，在通关后商店里购买的强化点数如果不继承的话，那么哪怕把角色等级和所有武器熟练度练满也是无法完美光盘解析的。

项目名	所需金币	说明
音器引き继ぎ	50	继承音器
プロテクタ－引き继ぎ	50	继承防具
アタッチメント引き继ぎ	50	继承副防具
アイテム引き继ぎ	5	继承消耗品、素材、设计图等道具（不继承关键道具）
衣装、アンプ引き继ぎ	99	继承服装和饰品
熟练度引继ぎ	40	继承音器的熟练度
幻素引继ぎ	5	继承幻素
强化ポイント【+100】	100	在持有100点强化点数的情况下开始新周目
强化ポイント【+300】	200	在持有300点强化点数的情况下开始新周目
强化ポイント【+600】	300	在持有600点强化点数的情况下开始新周目



收集攻略



可生产类回复品

名称	效果	所需EP	所需分解素材
スポ－ツドリンク	单人回复HP25%	50	–
ビタミンドリンク	单人回复HP50%	500	干乾びた赤花×1、巨大な尻尾×1
ロイヤルドリンクDX	单人回复HP75%	5000	朱色の果实×1、畜虫の卵×1、青い液体×1
ヒ－ラ－ミスト	范围回复HP25%	500	污れた种×1、ブル－クラスト×1
ホ－リ－ミスト	范围回复HP50%	5000	レッドクラスト×1、巨大な花粉×1、白亚の糸×1
ノ－ブルミストEX	范围回复HP75%	25000	精灵の叶×1、幽香の液体×2
ビタミンサプリ	单人回复SP25%	250	–
ス－パ－ビタミンサプリ	单人回复SP30%	1000	裂けた蛇皮×1、白亚の糸×1
ス－パ－ミネラルサプリDX	单人回复SP50%	10000	レッドハ－ル×1、触肢の破片×1、雪白のカロ－ラ×2、丰饶の泥土×2
リラックスパフュ－ム	范围回复SP20%	1000	メ－プルシロップ×1、メイジスパイス×1
エレガントパフュ－ム	范围回复SP30%	10000	魔兽の血液×1、奇妙なりんぷん×1、硬质の欠片×1
グレイスパフュ－ムEX	范围回复SP50%	50000	精灵の叶×1、赤い实×2
苏生药	单人复活并回复HP10%	100	–
圣女の奇药	单人复活并回复HP25%	2500	雄雄しい角×1、硬质の欠片×1
天使の秘药	单人复活并回复HP50%	10000	アイオライト×1、硝子の翅×2、酸性の液体×2
スポットライト	范围复活并回复HP10%	1000	赤い种×1、白い卵×1、雄雄しい角×1
リザレクションライト	范围复活并回复HP25%	10000	大海の深层水×1、大きな卵×1、虫の毒牙×1
セイクリッドライト	范围复活并回复HP50%	100000	龙神の鳞×1、イエロ－スカ－フ×1、混浊の天轮×1、异香の花蜜×2
解毒ドラッグ	单人污染状态回复	50	–
カフェイン饮料	单人睡眠状态回复	50	–
电气除去ティッシュ	单人麻痹状态回复	50	–
ディスペルパウダ－	单人封印状态回复	50	–
和みパッチ	单人恐慌状态回复	50	–
クリア目药	单人黑暗状态回复	50	–
抗ウイルス药	单人病毒状态回复	50	–
解毒スプレ－	范围污染状态回复	500	–
カフェインスプレ－	范围睡眠状态回复	500	–
电气除去スプレ－	范围麻痹状态回复	500	–
ディスペルスプレ－	范围封印状态回复	500	–
和みスプレ－	范围恐慌状态回复	500	–



名称	效果	所需 EP	所需分解素材
クリア目药スプレ－	范围黑暗状态回复	500	–
抗ウイルススプレ－	范围病毒状态回复	500	–
即效性プロテイン	单人歌唱力 & 持久力状态变化解除	100	–
リフレッシュシ－ル	单人学习力 & 神事力状态变化解除	100	–
ヒアルロン酸シップ	单人技术力 & 瞬发力状态变化解除	100	–
アレススト－ン	范围歌唱力 & 持久力状态变化解除	1000	–
アテナスペル	范围学习力 & 神事力状态变化解除	1000	–
セレ－ネタリスマン	范围技术力 & 瞬发力状态变化解除	1000	–
万能药	单人全状态异常回复	5000	息冲く尻尾 ×1、大鹫の翼 ×1、魔兽の血液 ×1
キュアオ－ルスプレ－	范围全状态异常回复	25000	番犬の上毛 ×1、黄昏の角 ×1、アイオライト ×1
高级サプリメント	单人全参数变化状态解除	5000	浅绿の果汁 ×1、レッドクラスト ×1
高级アロマオイル	范围全参数变化状态解除	25000	赤い猿毛 ×1、精灵の叶 ×1、ホミカ ×1
青き圣水	单人回复 HP&P50%	50000	大海の深层水 ×1、大きい海草 ×1、黑曜石 ×1、青い实 ×2
迷彩プラ－	一定时间内不遇敌	100000	–

音器

剑

名称	能力值	所需 EP	所需分解道具
ナイトソ－ド	歌唱力 +44、学习力 +44	100	–
イビルカッタ－	歌唱力 +94、学习力 +94	1000	ナイトソ－ド ×1、锐いとげ ×1、巨大な尻尾 ×2、硬质の欠片 ×2
ライトブリンガ－	歌唱力 +135、学习力 +135	5000	イビルカッタ－×1、欠けた齿 ×2、雄雄しい角 ×1
ドラゴンキラ－	歌唱力 +192、学习力 +192	25000	ライトブリンガ－×1、ス－トラ ×1、锐利な齿 ×1
ブレイズフェンサ－	歌唱力 +232、学习力 +232	75000	ドラゴンキラ－×1、折れた刀剑 ×1、荣华の证迹 ×3
ティルファング	歌唱力 +275、学习力 +275	150000	ブレイズフェンサ－×1、龙神の鳞 ×1、黑红の牙 ×3
カイザ－ソ－ド	歌唱力 +604、学习力 +604	300000	ティルファング ×1、王の骨 ×1、ブラッドニ－ド ×3、咒诅の宝物 ×1
ドラグヴェンデル	歌唱力 +1320、学习力 +1320	650000	カイザ－ソ－ド ×1、龙の纹章 ×2、鬼畜の角 ×2、绿色の幻石 ×5
シルフィ－ド	歌唱力 +3640、学习力 +3640	1500000	ドラグヴェンデル ×1、ジャリ－マル－フ ×3、リ－ゼヘルツ ×5、青色の幻石 ×5
アギト	歌唱力 +4575、学习力 +4575	10000000	シルフィ－ド ×1、カオスビ－ス ×1、陨铁 ×1、虹色の辉石 ×5

槌

名称	能力值（熟练度 lv1）	能力值（熟练度 lv10）	所需 EP	所需分解道具
カラミティスパイク	歌唱力 +100、持久力 +10	歌唱力 +500、持久力 +50	100	
ウィングエッジ	歌唱力 +175、持久力 +17	歌唱力 +750、持久力 +72	1000	カラミティスパイク ×1、破れた翅 ×2、鹫の羽毛 ×2
スレッジハンマ－	歌唱力 +200、持久力 +20	歌唱力 +1000、持久力 +100	5000	ウィングエッジ ×1、巨大な花粉 ×2、人形の破片 ×1
ルナブレイク	歌唱力 +250、持久力 +25	歌唱力 +1500、持久力 +150	25000	スレッジハンマ－×1、铁の齿车 ×1、银の装饰 ×3
ミスティック	歌唱力 +300、持久力 +30	歌唱力 +2010、持久力 +201	75000	ルナブレイク ×1、ホミカ ×1、晴岚の鳞 ×1
ドラゴンテイマ－	歌唱力 +400、持久力 +40	歌唱力 +4000、持久力 +400	150000	ミスティック ×1、龙の飞膜 ×1、角笛の欠片 ×3
グランドスラム	歌唱力 +450、持久力 +45	歌唱力 +5040、持久力 +504	300000	ドラゴンテイマ－×1、青铜の蹄 ×1、咒诅の宝物 ×1
ア－スシエイカ－	歌唱力 +500、持久力 +50	歌唱力 +6000、持久力 +600	650000	グランドスラム ×1、エキストラライト ×2、月虹の齿牙 ×3
デビルイ－タ－	歌唱力 +616、持久力 +61	歌唱力 +7115、持久力 +706	1500000	ア－スシエイカ－×1、血染めの羊毛 ×2、封魔の咒纽 ×2
グリダヴォル	歌唱力 +500、持久力 +50	歌唱力 +8000、持久力 +800	4000000	デビルイ－タ－×1、太阳の欠片 ×3、黄金のストロ－×5、土色の幻石 ×5
アヴニ－ル	歌唱力 +760、持久力 +76	歌唱力 +10100、持久力 +1010	10000000	グリダヴォル ×1、カオスビ－ス ×1、メタファ－×1、赤色の辉石 ×5

长枪

名称	能力值（熟练度 lv1）	能力值（熟练度 lv10）	所需 EP	所需分解道具
ナイトランス	歌唱力 +100、瞬发力 +10	歌唱力 +500、瞬发力 +50	100	–
ビ－ストハント	歌唱力 +175、瞬发力 +17	歌唱力 +750、瞬发力 +72	1000	ナイトランス ×1、野生の毛 ×1、破れた翅 ×2
ドラグ－ンランス	歌唱力 +200、瞬发力 +20	歌唱力 +1000、瞬发力 +100	5000	ビ－ストハント ×1、粗悪なエルツ ×2、雄雄しい角 ×1、锐いとげ ×1
パルチザン	歌唱力 +250、瞬发力 +25	歌唱力 +1000、瞬发力 +150	25000	ドラグ－ンランス ×1、黑曜石 ×1、ブラッドスト－ン ×3
トライデント	歌唱力 +300、瞬发力 +30	歌唱力 +2010、瞬发力 +201	75000	パルチザン ×1、黄昏の角 ×1、フユ－クレスト ×3
ハイウィンド	歌唱力 +400、瞬发力 +40	歌唱力 +4000、瞬发力 +400	150000	トライデント ×1、翠绿の破片 ×1、七色鳞粉 ×3
蜻蛉切	歌唱力 +450、瞬发力 +45	歌唱力 +5040、瞬发力 +504	300000	ハイウィンド ×1、漆黑の炎 ×1、猿兽の爪 ×1
ディバインランス	歌唱力 +500、瞬发力 +50	歌唱力 +6000、瞬发力 +600	650000	蜻蛉切 ×1、结晶の欠片 ×2、アレキサンドライト ×4
ヴァジュラ	歌唱力 +616、瞬发力 +61	歌唱力 +7115、瞬发力 +706	1500000	ディバインランス ×1、冥府の遗骸 ×2、无穷の尖牙 ×4
ニルヴァ－ナ	歌唱力 +500、瞬发力 +50	歌唱力 +8000、瞬发力 +800	4000000	ヴァジュラ ×1、暗狱の牙 ×3、红莲の花弁 ×5、青色の幻石 ×5
サンズ・オブ・サン	歌唱力 +760、瞬发力 +76	歌唱力 +10100、瞬发力 +1010	10000000	ニルヴァ－ナ ×1、オリハルコン ×1、贤者の石 ×1、青色の辉石 ×5

拳

名称	能力值（熟练度 lv1）	能力值（熟练度 lv10）	所需 EP	所需分解道具
スタンブレイカ－	持久力 +20、技术力 +90	持久力 +86、技术力 +387	100	–
ホ－ルドバンカ－	持久力 +34、技术力 +157	持久力 +170、技术力 +785	1000	スタンブレイカ－×1、メ－プルシロップ ×1、污れた种 ×2
エアブレイク	持久力 +40、技术力 +180	持久力 +240、技术力 +1080	5000	ホ－ルドバンカ－×1、猿の毛糸 ×1、奇妙なりんぷん ×2
パイルストライカ－	持久力 +50、技术力 +225	持久力 +337、技术力 +1518	25000	エアブレイク ×1、触肢の破片 ×1、良质な蛇皮 ×3
ガトリングナックル	持久力 +60、技术力 +270	持久力 +528、技术力 +2376	75000	パイルストライカ－×1、アイオライト ×1、フユ－クレスト ×3
ル－ンスライサ－	持久力 +80、技术力 +360	持久力 +800、技术力 +3600	150000	ガトリングナックル ×1、钢の甲壳 ×1、トパ－ズ ×3
ブレイブダンス	持久力 +90、技术力 +405	持久力 +1008、技术力 +4536	300000	ル－ンスライサ－×1、漆黑の炎 ×1、猿兽の爪 ×1
スタ－ブレイカ－	持久力 +100、技术力 +450	持久力 +1200、技术力 +5400	650000	ブレイブダンス ×1、结晶の欠片 ×2、セフイロトリ－フ ×4
ナグルファル	持久力 +122、技术力 +553	持久力 +1417、技术力 +6412	1500000	スタ－ブレイカ－×1、ブラッドハ－ル ×1、封魔の咒纽 ×2
ストライクドライバ－	持久力 +100、技术力 +450	持久力 +1600、技术力 +7200	4000000	ナグルファル ×1、レンノガラス ×3、アクシオン ×5、绿色の幻石 ×5
ヴァサルティス	持久力 +152、技术力 +684	持久力 +2020、技术力 +9090	10000000	ストライクドライバ－×1、帝王の逆鳞 ×1、アリスマタ－×1、绿色の辉石 ×5

枪

名称	能力值（熟练度 lv1）	能力值（熟练度 lv10）	所需 EP	所需分解道具
スナイプバスタ－	学习力 +100、技术力 +10	学习力 +500、技术力 +50	100	–
シャドウブラスタ－	学习力 +175、技术力 +17	学习力 +750、技术力 +72	1000	スナイプバスタ－×1、ブル－クラスト ×2、メイジスパイス ×2
ハイドシ－カ－	学习力 +200、技术力 +20	学习力 +1000、技术力 +100	5000	シャドウブラスタ－×1、白い卵 ×2、奇妙なりんぷん ×2
ハイドスト－ク	学习力 +250、技术力 +25	学习力 +1500、技术力 +150	25000	ハイドシ－カ－×1、レッドハ－ル ×1、怪しい粘液 ×3

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

枪				
名称	能力值（熟练度 lv1）	能力值（熟练度 lv10）	所需 EP	所需分解道具
ヒドゥンブラスター	学习力 +300、技术力 +30	学习力 +2010、技术力 +201	75000	ハイドストーク ×1、番犬の上毛 ×1、晴岚の鳞 ×3
クインクレイン	学习力 +400、技术力 +40	学习力 +4000、技术力 +400	150000	ヒドゥンブラスター×1、ルグブリド ×1、纯白の脱壳 ×3
ブルードルフィン	学习力 +450、技术力 +45	学习力 +5040、技术力 +504	300000	クインクレイン ×1、夜光の矿石 ×1、咒诅の宝物 ×1
アポカリプス	学习力 +500、技术力 +50	学习力 +6000、技术力 +600	650000	ブルードルフィン ×1、マリンスノー×2、ファナリークレスト ×2
风魔	学习力 +616、技术力 +61	学习力 +7115、技术力 +706	1500000	アポカリプス ×1、未知の土器 ×2、红绯の钢糸 ×4
リボルバーカノン	学习力 +500、技术力 +50	学习力 +8000、技术力 +800	4000000	风魔 ×1、太阳の欠片 ×3、赤色の幻石 ×5、土色の幻石 ×5
アルゲマイン	学习力 +760、技术力 +76、	学习力 +10100、技术力 +1010	10000000	リボルバーカノン ×1、帝王の逆鳞 ×1、魔导核 ×1、土色の辉石 ×5

扇				
名称	能力值（熟练度 lv1）	能力值（熟练度 lv10）	所需 EP	所需分解道具
ウィンドスライサー	神事力 +20、技术力 +90	神事力 +86、技术力 +387	100	–
死神の刃	神事力 +34、技术力 +157	神事力 +170、技术力 +785	1000	ウィンドスライサー×1、メイジスパイス ×2、破れた翅 ×2
フィンブレイン	神事力 +40、技术力 +180	神事力 +240、技术力 +1080	5000	死神の刃 ×1、人形の破片 ×1、白い卵 ×2
エインファントム	神事力 +50、技术力 +225	神事力 +337、技术力 +1518	25000	フィンブレイン ×1、绮丽な布地 ×1、虫の毒牙 ×3
ソウルサッカー	神事力 +60、技术力 +270	神事力 +528、技术力 +2376	75000	エインファントム ×1、折れた刀剑 ×1、幽香の液体 ×3
テスタメント	神事力 +80、技术力 +360	神事力 +800、技术力 +3600	150000	ソウルサッカー×1、混浊の天轮 ×1、黄色の果实 ×3
月零刃	神事力 +90、技术力 +405	神事力 +1008、技术力 +4536	300000	テスタメント ×1、夜光の矿石 ×1、大蛇の鳞 ×3、ブラッドニード ×3
花鸟风月	神事力 +100、技术力 +450	神事力 +1200、技术力 +5400	650000	月零刃 ×1、天衣の羽衣 ×2、黑磷の翅 ×4
ハデス	神事力 +122、技术力 +553	神事力 +1417、技术力 +6412	1500000	花鸟风月 ×1、灵异の金属 ×2、漆黑の卵 ×4
サイレントクロス	神事力 +100、技术力 +450	神事力 +1600、技术力 +7200	4000000	ハデス ×1、ジャリーマルーフ ×3、エターナルリーフ ×5、赤色の幻石 ×5
エアレンディル	神事力 +152、技术力 +684	神事力 +2020、技术力 +9090	10000000	サイレントクロス ×1、オリハルコン ×1、魔石のカケラ ×1、オーパーツ ×1

素材资料

名称	掉落 MAD	EP	火幻素	水幻素	土幻素	风幻素	光幻素	暗幻素	无幻素	素材交换
汚れた种	ビッグマウス	1	3	0	0	1	0	0	0	–
赤い种	ヘストマウス	11	60	0	12	24	3	0	2	汚れた种 ×4
赤い实	オグルラータ	41	69	0	13	27	4	0	2	赤い种 ×3
角笛の欠片	ハーメルン	71	68	0	13	27	4	0	2	赤い实 ×2
魔女の锐角	アルミラージ	537	1305	0	261	522	15	0	52	角笛の欠片 ×2
ブルークラスト	オオチスイ	1	0	3	1	0	0	0	0	–
レッドクラスト	ブレッドスラップ	11	0	60	24	12	0	3	2	ブルークレスト ×4
青い实	トビクラ	19	0	61	24	12	0	3	2	レッドクラスト ×3
黑红の牙	ダークネスサーヴァント	63	0	66	26	13	0	3	2	青い实 ×2
夜叉の大牙	キュルテイン	1231	0	3738	1495	747	0	11	149	黑红の牙 ×2
鹫の羽毛	オオワシ	1	2	1	0	5	0	0	0	–
大鹫の翼	マガツオオワシ	11	23	11	0	57	3	0	2	鹫の羽毛 ×4
银の装饰	フレスベル	19	24	12	0	60	3	0	2	大鹫の翼 ×3
黄色の果实	ネヴァン	57	26	13	0	65	3	0	2	银の装饰 ×2
阳焰の翼	ガルーダ	288	494	247	0	1235	14	0	49	黄色の果实 ×2
欠けた齿	イビルフィッシュ	7	0	47	19	9	0	2	1	–
锐利な齿	カニバルシャーク	21	0	65	26	13	0	3	2	欠けた齿 ×4
晴岚の鳞	フラッドジャッジメント	39	0	67	27	13	0	4	2	锐利な齿 ×1
月虹の齿牙	ミルデファンス	262	0	1027	411	205	0	12	41	晴岚の鳞 ×2
无穷の尖牙	デビルイーター	730	0	1400	560	280	0	16	56	月虹の齿牙 ×2
粗悪なエルツ	プレデター	8	7	0	1	3	0	0	0	–
ブラッドストーン	クレイジープレデター	19	61	0	12	24	3	0	2	粗悪なエルツ ×4
トパーズ	エイペクスプレデター	66	67	0	13	27	4	0	2	ブラッドストーン ×3
アレキサンドライト	デビルプレデター	309	1057	0	211	423	12	0	42	トパーズ ×2
ダイヤモンド	グンフガチ	489	1279	0	255	511	15	0	51	アレキサンドライト ×2
白い卵	テールコーター	5	0	6	2	1	0	0	0	–
大きな卵	ボーンクラッシャー	20	0	63	25	12	0	3	2	白い卵 ×4
フュークレスト	ブルートシュレーター	39	0	67	27	13	0	4	2	大きな卵 ×3
ファナリークレスト	デッドエンペラー	249	0	1042	417	208	0	12	41	フュークレスト ×2
予言の欠片	フォールガブール	502	0	1288	515	257	0	15	51	ファナリークレスト ×2
巨大な花粉	グランアンセクト	8	1	3	7	0	0	0	0	–
怪しい粘液	ツインランサー	18	11	23	58	0	0	3	2	巨大な花粉 ×4
幽香の液体	スウエルプランサー	32	12	25	63	0	0	3	2	怪しい粘液 ×3
绮丽な花びら	ブラッドランサー	111	135	270	675	0	0	8	27	幽香の液体 ×2
妖精の羽	アドミナルランサー	743	281	562	1405	0	0	16	56	绮丽な花びら ×2
干乾びた赤花	アタックアトラス	2	2	1	0	6	0	0		–
丰饶の泥土	ハッグキャタピラ	18	23	11	0	58	3	0	2	干乾びた赤花 ×4
温柔の触手	エオカエキリア	75	28	14	0	70	4	0	2	丰饶の泥土 ×3
セフィロトリーフ	デスワーム	299	426	213	0	1065	12	0	42	温柔の触手 ×2
フォビットフルーツ	デゼスワーム	1269	1498	749	0	3746	11	0	149	セフィロトリーフ ×2
白亚の糸	シュパイン	2	2	1	0	5	0	0		–
虫の毒牙	ソウルイーター	21	26	13	0	65	3	0	2	白亚の糸 ×4
蜘蛛の铅糸	アラクネー	63	26	13	0	66	3	0	2	虫の毒牙 ×3
茶色の人形	アナンシ	249	417	208	0	1042	12	0	41	蜘蛛の铅糸 ×2
红绯の钢糸	パアル	799	566	283	0	1415	16	0	56	茶色の人形 ×2
破れた翅	ジャイアントフライ	1	0	0	2	0	0	0		–

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

名称	掉落 MAD	EP	火幻素	水幻素	土幻素	风幻素	光幻素	暗幻素	无幻素	素材交换
魔兽の血液	ヘルモスキ－ト	12	12	25	62	0	0	3	2	破れた翅 ×4
硝子の翅	カニバルカゲロウ	35	12	25	64	0	0	3	2	魔兽の血液 ×3
ディプヴァリティ－	アビスマスキ－ト	116	137	274	685	0	0	8	27	硝子の翅 ×2
漆黑の卵	ダ－クネスカフア－ル	777	282	564	1410	0	0	16	56	デュプヴァリティ－×2
奇妙なりんぷん	オオウエスグリバ	7	3	1	0	7	0	0		－
毒粉	ナイトファルタ－	21	26	13	0	65	3	0	2	奇妙なりんぷん ×4
七色鳞粉	ファントムバタフライ	66	27	13	0	67	4	0	2	毒粉 ×3
银のストロ－	メルクリオポリ－ジャ	543	441	220	0	1102	13	0	44	七色鳞粉 ×2
黄金のストロ－	ブシュケ－	1089	1192	596	0	2980	8	0	119	银のストロ－×2
硬质の欠片	ストロングビ－トル	3	1	2	6	0	0	0		－
青い液体	バ－サ－クビ－トル	21	13	27	67	0	0	4	2	硬质の欠片 ×4
クリフォトの树液	ディザイアビ－トル	75	14	28	70	0	0	4	2	青い液体 ×2
黑磷の翅	ヴィスケペラ	262	207	414	1035	0	0	12	41	クリフォトの树液 ×2
生命の树液	ヘレティックブレイカ－	1778	899	1798	4496	0	0	13	179	黑磷の翅 ×2
メイジスパイス	ブルヴェ－	1	0	1	4	0	0	0		－
马铃薯	オシアネ－ト	10	11	22	55	0	0	3	2	メイジスパイス ×4
酸性の液体	サラセニア	37	13	26	66	0	0	3	2	马铃薯 ×3
猛毒の种	ストロファンツ	104	155	310	775	0	0	9	31	酸性の液体 ×2
エタ－ナルリ－フ	ハマドリュア	1112	296	592	1481	0	0	17	59	猛毒の种 ×2
枯れたリ－ス	ピクシ－	14	0	50	20	10	0	3	2	－
雪白のカロ－ラ	コティングリ－	22	0	69	27	13	0	4	2	枯れたリ－ス ×4
异香の花蜜	エ－デイン	75	0	70	28	14	0	4	2	雪白のカロ－ラ ×3
ブラッドニ－ド	マブ	163	0	585	234	117	0	7	23	异香の花蜜 ×2
コロネット	ティタ－ニア	1930	0	4504	1801	900	0	13	180	ブラッドニ－ド ×2
裂けた蛇皮	タイパン	2	0	5	2	1	0	0	0	－
良质な蛇皮	デスアダ－	20	0	63	25	12	0	3	2	裂けた蛇皮
纯白の脱壳	パキラキス	75	0	70	28	14	0	4	2	良质な蛇皮 ×3
大蛇の鳞	バジリスク	163	0	585	234	117	0	7	23	纯白の脱壳 ×2
小王の猛毒	クイ－ンイグレ	1131	0	2987	1195	597	0	8	119	大蛇の鳞 ×2
巨大な尻尾	デボルリザ－ド	3	7	0	1	2	0	0		－
息冲く尻尾	アバス	13	65	0	13	26	3	0	2	巨大な尻尾 ×4
荣华の证迹	バリオニクス	37	66	0	13	26	3	0	2	息冲く尻尾 ×3
精灵の茧	サラマンダ－	104	664	0	132	265	7	0	26	荣华の证迹 ×2
王の尻尾	ロア・レザ－ル	1062	2972	0	594	1189	8	0	118	精灵の茧 ×2
柔らかい羽毛	アルゴン	106	90	45	45	90	225	0	45	－
古の羊皮纸	アルヒアンゲロ	248	67	33	33	67	168	0	33	柔らかい羽毛 ×1
エンジェルリング	ドミニオン	586	600	300	300	600	1500	0	300	古の羊皮纸 ×1
圣剑の欠片	スロ－ネル	5190	108	54	54	108	270	0	54	エンジェルリング ×1
不灭の清翼	セラフィ	55555	4216	2108	2108	4216	10540	0	2108	圣剑の欠片 ×1
薄污れた壳	インゼクト	106	45	90	90	45	0	225	45	－
割れた壳	クリムゾンインゼクト	163	30	60	60	30	0	150	30	薄污れた壳 ×1
乾燥した粘土	フエルゼン・インゼクト	586	300	600	300		0	1500	300	割れた壳 ×1
シルバ－クレイ	インゼクト・シュタ－ル	3685	54	108	108	54	0	270	54	乾燥した粘土 ×1
インフエルノクレイ	インゼクト・アンフエ－ル	33243	2102	4204	4204	2102	0	10510	2102	シルバ－クレイ ×1
野生の毛	フオ－ブ	3	4	2	0	11	1	0		－
勇壮な鬣	アビ－ムフオ－ブ	28	33	16	0	84	5	0	3	野生の毛 ×2
番犬の上毛	ヘルハウンド	115	433	216	0	1083	13	0	43	勇壮な鬣 ×2
结晶の欠片	ウルスラグナ	754	900	450	0	2250	27	0	90	番犬の上毛 ×2
封魔の咒纽	暗兽フエンリル	1726	1481	740	0	3703	11	0	148	结晶の欠片 ×2
雄雄しい角	アクリス	10	0	13	5	2	0	1		－
浅绿の果汁	エイクスユ	30	0	87	35	17	0	5	3	雄雄しい角 ×3
黄昏の角	ヘリユトン	84	0	117	47	23	0	7	4	浅绿の果汁 ×2
青铜の蹄	ケリユネイア	263	0	1214	485	242	0	14	48	黄昏の角 ×2
鬼畜の角	フユルフユ－ル	1903	0	3728	1491	745	0	11	149	青铜の蹄 ×2
猿の毛糸	ヴォナラ	22	19	38	95	0	0	5	3	－
朱色の果实	カンガダ	49	19	39	97	0	0	5	3	猿の毛糸 ×3
赤い猿毛	ハヌマ－ン	115	216	433	1083	0	0	13	43	朱色の果实 ×2
猿兽の爪	ヴァンリル	361	241	482	1205	0	0	14	48	赤い猿毛 ×2
英知の珠玉	スゴルリ－ヴァ	7101	1506	3013	7532	0	0	22	301	猿兽の爪 ×2
兽の牙	ハンガ－ウルフ	32	90	0	18	36	5	0	3	－
レッドハ－ル	ロ－ンウルフ	65	105	0	21	42	6	0	4	兽の牙 ×2
ルグブリド	コルンム－メ	187	1250	0	250	500	15	0	50	レッドハ－ル ×2
ブラッドハ－ル	ブラッドファング	1422	2558	0	511	1023	30	0	102	ルグブリド ×2
暗狱の牙	フラウロス	5057	6293	0	1258	2517	18	0	251	ブラッドハ－ル ×2
锐いとげ	スコ－ピオン	7	11	0	2	4	1	0		－
触肢の破片	ジェノサイドスコルピオン	49	97	0	19	39	5	0	3	锐いとげ ×3
钢の甲壳	ムシュフシュ	143	1145	0	229	458	13	0	45	触肢の破片 ×2
王の骨	セルケト	263	1214	0	242	485	14	0	48	钢の甲壳 ×2
冥府の遗骸	パピルサグ	1197	1350	0	270	540	16	0	54	王の骨 ×2
メ－プルシロップ	ビッグヴァ－ミン	5	2	4	10	0	0	1		－
畜虫の卵	メンシエンフレッサ	39	20	41	103	0	0	6	4	メ－プルシロップ ×3

名称	掉落 MAD	EP	火幻素	水幻素	土幻素	风幻素	光幻素	暗幻素	无幻素	素材交换
ブラッドルビ－	ボ－ルライトニング	133	225	450	1125	0	0	13	45	畜虫の卵 ×2
エキストラライト	インフェルノビ－トル	806	461	923	2308	0	0	27	92	ブラッドルビ－×2
レンノガラス	ハンティングホラ－	4841	1253	2507	6268	0	0	18	250	エキストラライト ×2
浅绿の海水	レプトケファルス	23	20	40	100	0	0	6	4	–
大海の深层水	デメニギス	39	20	41	103	0	0	6	4	浅绿の海水 ×3
アイオライト	ラブカ	79	22	45	112	0	0	6	4	大海の深层水 ×2
マリンスノ－	ヴェパル	769	380	760	1900	0	0	22	76	アイオライト ×2
アクアマリン	リ－ドシクティス	1486	529	1058	2647	0	0	31	105	マリンスノ－×2
苦い果实	コダマ	34	0	93	37	18	0	5	3	–
精灵の叶	アウラウネ	84	0	117	47	23	0	7	4	苦い果实 ×3
オ－クの树皮	ドライア－ド	240	0	1160	464	232	0	13	46	精灵の叶 ×2
妖精の泪	キュベレ	1261	0	2411	964	482	0	28	96	オ－クの树皮 ×2
红莲の花弁	ラフレシア	3536	0	5030	2012	1006	0	15	201	妖精の泪 ×2
アニス	ア－マ－ン	28	45	22	0	112	6	0	4	–
香油	アエロ－	42	43	21	0	109	6	0	4	アニス ×3
イエロ－スカ－フ	カ－リ－	166	483	241	0	1208	14	0	48	香油 ×2
カ－ネリアン	メルセゲル	1395	1000	500	0	2500	30	0	100	イエロ－スカ－フ ×2
ジャリ－マル－フ	アヌビス	4462	2512	1256	0	6281	18	0	251	カ－ネリアン ×2
人形の破片	ブッペソルダ－ト	14	47	23	0	118	7	0	4	–
铁の齿车	ウブリガルディアン	52	50	25	0	125	7	0	3	人形の破片 ×3
スティンクオイル	ウ－トガルザ	209	442	221	0	1107	13	0	44	铁の齿车 ×2
未知の土器	モックルカ－ルヴィ	1213	970	485	0	2426	29	0	97	スティンクオイル ×2
灵异の金属	ルドラクレア－レ	1995	1501	750	0	3753	11	0	150	未知の土器 ×2
绮丽な布地	フレイヤ	49	39	19	19	39	97	0	19	–
メラトニン	サキュバス	143	45	22	22	45	114	0	22	绮丽な布地 ×3
天衣の羽衣	ア－クエンジェル	847	911	455	455	911	2279	0	455	メラトニン ×2
原初の衣	リリス	1551	1035	517	517	1035	2588	0	517	天衣の羽衣 ×2
运命の圣水	ノルン	7685	3023	1511	1511	3023	7557	0	1511	原初の衣 ×2
黑曜石	ウトゥック	46	118	0	23	47	7	0	4	–
ホミカ	フ－リ－	82	115	0	23	46	6	0	4	黑曜石 ×3
黎明の种	ファラク	245	1178	0	235	471	14	0	47	ホミカ ×2
血染めの羊毛	レッドキャップ	1343	2470	0	494	988	29	0	98	黎明の种 ×2
アクシオン	エニグマ	3142	5055	0	1011	2022	15	0	202	血染めの羊毛 ×2
青いコケ	モスプランタ－	32	18	36	90	0	0	5	3	–
大きい海草	プロテクトデ－モン	46	19	38	95	0	0	5	3	青いコケ ×3
翠绿の破片	フォ－ルガ－ディアン	156	237	475	1187	0	0	14	47	大きい海草 ×2
エメラルド	ブリウエンタ－トル	1286	488	976	2441	0	0	29	97	翠绿の破片 ×2
万年苔	ジエネシスタ－トル	6581	1509	3018	7545	0	0	22	301	エメラルド ×2
サンスクリット	ナ－ガ	32	90	0	18	36	5	0	3	–
ス－トラ	アナンタ	40	106	0	21	42	6	0	4	サンスクリット ×3
龙神の鳞	ドラグナ－	166	1208	0	241	483	14	0	48	ス－トラ ×2
龙の纹章	ストレンジドラゴン	1566	2529	0	505	1011	30	0	101	龙神の鳞 ×2
リ－ゼヘルツ	ヨルムンガンド	3591	5005	0	1001	2002	15	0	200	龙の纹章 ×2
血锖た柄	デモンブリンガ－	34	93	0	18	37	5	0	3	–
折れた刀剑	ミクトランテク－トリ	82	115	0	23	46	6	0	4	血锖た柄 ×3
混浊の天轮	セクメト	143	1145	0	229	458	13	0	45	折れた刀剑 ×2
夜光の矿石	バルログ	245	1178	0	235	471	14	0	47	混浊の天轮 ×2
太阳の欠片	アスタロス	4841	6268	0	1253	2507	18	0	250	夜光の矿石 ×2
龙の飞膜	リングドラゴン	232	22	45	45	22	0	114	22	–
漆黑の炎	邪龙クロウ・クルフ	281	25	50	50	25	0	125	25	龙の飞膜 ×3
咒诅の宝物	ファブニ－ル	400	250	500	500	250	0	1250	250	漆黑の炎 ×2
ジエネシスフエザ－	ア－クドラゴン	1606	44	89	89	44	0	222	44	咒诅の宝物 ×2
终末の灵魂	ニ－ズヘッグ	8600	1526	3053	3053	1526	0	7632	1526	ジエネシスフエザ－×2
无色の外壳	クリオネ	131	2	2	2	2	2	2	14	–
クロマチン	ヘクセ・オオサルパ	307	25	25	25	25	25	25	125	无色の外壳 ×1
ブル－クロス	メロ－	880	25	25	25	25	25	25	125	クロマチン ×1
スケルトンクロス	スケルトンコロボックル	27777	588	588	588	588	588	588	2941	ブル－クロス ×1
苍穹の织布	ロ－レライ	83332	1814	1814	1814	1814	1814	1814	9071	スケルトンクロス ×1
魔石のカケラ	モ－ルプランツェ	66418		87500	25000	12500	0	37	2500	–
アリスマタ－	パラキ－ト	79331	25000	12500	0	87500	37	0	2500	–
モ－メントフ－フ	丑神カマプアア	63960	12500	25000	87500	0	0	37	2500	–
オ－パ－ツ	魔兽机ツエルベルス	74326	12500	25000	87500	0	0	37	2500	–
ダ－クマタ－	魔兽机ダウンフォ－ル	66455	87500	0	12500	25000	37	0	2500	–
陨铁	ダ－インスレイブ	82467	87500	0	12500	25000	37	0	2500	–
贤者の石	エタ－ナルドラゴン	90211	0	87500	25000	12500	0	37	2500	–
不老の泪	フエニックス	87247	87500	0	0	0	0	0	0	–
メタフア－	サタナエル	0	0	0	12500	25000	37	0	2500	–
魔导核	バ－ミリオン	74845	12500	25000	87500	0	0	37	2500	–
生成晶	モロク	91831	25000	12500	0	87500	37	0	2500	–
巨人の体液	ガイア	94443	87500	0	12500	25000	37	0	2500	–
秽れた龙玉	秽神ヴエレス	89065	87500	0	12500	25000	37	0	2500	–

名称	掉落 MAD	EP	火幻素	水幻素	土幻素	风幻素	光幻素	暗幻素	无幻素	素材交换
ダマスクス	虐神アレス	96831	25000	12500	0	87500	37	0	2500	–
オリハルコン	アルビオン	95682	12500	25000	25000	12500	0	87500	12500	–
帝王の逆鱗	カイザ－ドラゴン	89561	25000	12500	12500	25000	87500	0	12500	–
カオスピ－ス	カオスイグジスト	99460	12500	12500	12500	12500	12500	12500	87500	–
创生の鳞	エンシェントドラゴン	95192	25000	12500	12500	25000	87500	0	12500	–
ファンタズムジュエル	アストラル	104331	12500	25000	25000	12500	0	87500	12500	–
神の刻印	ダブルエックス	124998	12500	12500	12500	12500	12500	12500	87500	–

连携技能（チェーンスキル）

技能名	所需技能	威力	范围	连击数	追击时合计连击数	特殊效果
ルツエルンハンマ－	ステッカスキアッチャ－ト（槌）+ハスティヒランツェ（长枪）	A	单体	5	9	吸引敌人上前
パ－ルダンス	カ－リカスパラ－レ（枪）+アングリフシュリット（扇）	B	小圆	4	6	–
モルゲンシュテルン	フリュ－ゲルシュヴァルベ（拳）+クラッシュマルテツロ（槌）	A	单体	9	12	使敌人后退、延迟
クリュ－ガアビュ－ネ	ムワティエリュヌ（扇）+ヴォルフシュラッグ（拳）	A	单体	12	15	偷取
ベイオネット	インフィルツアメント（长枪）+バルドウアルシエ（枪）	B	直线 5 格	5	13	延迟
カイゼリンレギオン	クラッシュマルテツロ（槌）+トルナ－ドランス（长枪）+ク－ゲルンパ－スト（枪）	S	4×3	7	11	延迟
テルセロメロディ－ア	シエロカ－サ（拳）+ダンスマッキャブル（扇）+バルドウアルシエ（枪）	S	中圆	14	20	–
ドライゾナ－テ	アングリフシュリット（扇）、ロ－トウプロトティ－ポ（槌）+セグエンテスピィ－レン（长枪）	S	单体	16	22	强偷取
トリコロ－ルグレイブ	ヴォルフシュラッグ（拳）、ロ－トウプロトティ－ポ（槌）、セグエンテスピィ－レン（长枪）	S	单体	15	20	延迟
グランツフォンカイザ－	モルテセンテンツァ（槌）+シエロカ－サ（拳）+ムワティエリュヌ（扇）+ク－ゲルンパ－スト（枪）	S	大圆	14	19	SP 减少
グランツフォンカイザ－	ボ－デンホイレン（槌）+フリュ－ゲルシュヴァルベ（拳）+ル－チエメッザル－ナ（扇）+ラッジディフィ－ネ（枪）	S	大圆	14	19	SP 减少
クォ－タ－レイド	ラファ－ルエクレ－ル（长枪）+シエロカ－サ（拳）+ダンスマッキャブル（扇）+カ－リカスパラ－レ（枪）	S	直线 5 格	29	57	偷取
クォ－タ－レイド	インフィルツアメント（长枪）+カ－ルガエクスプロシオン（拳）+スタッドディアルテミス（扇）+セロディスタンシア（枪）	S	直线 5 格	29	57	偷取
バリエンテフスティシア	マクシモスマッシュ（槌）+リベレテンツエリン（长枪）+ヴィ－ヴァテリトワ－ル（拳）+インフィニ－トリプレ－ゼ（枪）+サガラ－ドバイラ－ル（扇）	SS	单体	31	42	延迟
フラムア－バレスト	ラムブル－ラント（火）+シャ－ブヴィント（风）+コンデネ－ション（无）	A	直线 3 列	4	8	歌唱力 & 持久力 & 学习力下降
フラムア－バレスト	ラムブル－ラント（火）+スピアスト－ム（风）+エンゲルシュヴエ－アト（无）	A	直线 3 列	4	8	歌唱力 & 持久力 & 学习力下降
フラムア－バレスト	フ－フォ－ト（火）+シャ－ブヴィント（风）+デイトウリ－ノワ－ル（无）	A	直线 3 列	4	8	歌唱力 & 持久力 & 学习力下降
クウ－ロンシュトラ－ル	アスペルスイオ－ネ（水）+ロ－カルミ－ヨ（土）+エンゲルシュヴエ－アト（无）	A	中圆	5	13	睡眠 70、麻痹 70、封印 70
クウ－ロンシュトラ－ル	フォンテスパ－ダ（水）+カエ－ルペドラ（土）+デイトウリ－ノワ－ル（无）	A	中圆	5	13	睡眠 70、麻痹 70、封印 70
クウ－ロンシュトラ－ル	アスペルスイオ－ネ（水）+カエ－ルペドラ（土）+コンデネ－ション（无）	A	中圆	5	13	睡眠 70、麻痹 70、封印 70
アオスブルフ	ロ－カルミ－ヨ（土）+ラムブル－ラント（火）+エンゲルシュヴエ－アト（无）	A	中圆	6	13	瞬发力 & 技术力 & 神事力下降
アオスブルフ	ロ－カルミ－ヨ（土）+フ－フォ－ト（火）+コンデネ－ション（无）	A	中圆	6	13	瞬发力 & 技术力 & 神事力下降
アオスブルフ	カエ－ルペドラ（土）+フ－フォ－ト（火）+デイトウリ－ノワ－ル（无）	A	中圆	6	13	瞬发力 & 技术力 & 神事力下降
イラプロミネンサ	フ－フォ－ト（火）+ラムブル－ラント（火）+モ－トクレマシオン（火）+フランメテイフォン（火）	S	大圆	5	10	歌唱力 & 持久力 & 技术力 & 瞬发力下降
フォ－ルフリ－レン	フォンテスパ－ダ（水）+アスペルスイオ－ネ（水）+ラ－メグラチャ－レ（水）+アルビトロテンペスタ（水）	S	大圆	12	27	污染 80、睡眠 80、ウイルス 80
テイフォンエクレ－ル	シャ－ブヴィント（风）+スピアスト－ム（风）+ルフトエンダプト（风）+ヴィ－テントロンベ（风）	S	大圆	7	22	麻痹 80、封印 80、暗暗 80
カエ－ルエスタルダスト	カエ－ルペドラ（土）+ロ－カルミ－ヨ（土）+アプラステロ－カ－（土）+アサ－ルトテイエラ（土）	S	大圆	2	6	即死 50、延迟
アポカリッセクロ－チエ	エンゲルシュヴエ－アト（无）+コンデネ－ション（无）+デイトウリ－ノワ－ル（无）+ソルビラ－ズデディオス（无）	S	大圆	5	10	学习力 & 神事力下降、SP 减少
ファンドウユニバ－ル	モ－トクレマシオン（火）+ラ－メグラチャ－レ（水）+ルフトエンダプト（风）+アプラステロ－カ－（土）	S	大圆	27	42	SP 减少、全能力下降
ラグナロク	フランメテイフォン（火）+アルビトロテンペスタ（水）+ヴュ－テントロンベ（风）+アサ－ルトテイエラ（土）+ソルビラ－ルデディオス（无）	SS	5×3	5	10	全异常状态 100
レゾナシア	スペランツァオラトリオ（オトハ）+ヴァルキリ－ノクタ－ン（キョウカ）	SS	单体	11	19	使敌人后退
ツインメロディ－	ファンタジ－フリアント（カナデコ）+ディ－バカンタ－レ（ネネ）	SS	单体	22	37	偷取、强偷取
ハルモニア	ソリテ－ルラプソディ－（アリア）+スペランツァオラトリオ（オトハ）	SS	单体	12	20	全参数下降
トラジエ－ディア	ヴァルキリ－ノクタ－ン（キョウカ）+ファンタジ－フリアント（カナデコ）	SS	5×3	4	6	延迟
デストリュクシオン	ディ－バカンタ－レ（ネネ）+スペランツァオラトリオ（オトハ）+ファンタジ－フリアント（カナデコ）	SS	大圆	16	26	全参数下降
アニマポエズィ－ア	ファンタジ－フリアント（カナデコ）+ディ－バカンタ－レ（ネネ）+ソリテ－ルラプソディ－（アリア）	SS	单体	18	26	强偷取、SP 减少
レゾエバンヘリオ	ディ－バカンタ－レ（ネネ）+ヴァルキリ－ノクタ－ン（キョウカ）+ソリテ－ルラプソディ－（アリア）	SS	大圆	5	10	全状态异常 150
グラスアレグリア	ヴァルキリ－ノクタ－ン（キョウカ）+スペランツァオラトリオ（オトハ）+ソリテ－ルラプソディ－（アリア）	SS	单体	13	22	使敌人后退
エタ－ナルクインテット	スペランツァオラトリオ（オトハ）、ヴァルキリ－ノクタ－ン（キョウカ）+ファンタジ－フリアント（カナデコ）+ディ－バカンタ－レ（ネネ）+ソリテ－ルラプソディ－（アリア）	SS	超大圆	10	16	延迟、SP 减少、伤害还原 HP&SP

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

奖杯攻略

奖杯总数	55	铜杯	46	银杯	6	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100～150小时
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

由于有难度相关的奖杯，所以本作的白金整体难度不能算是简单。如果技术过硬的话在一周目可以直接调整VeryHard难度来进行游戏，这样就能够在一周目内达成白金条件。除了难度奖杯之外，其他的奖杯大多都是以刷为主，除此之外还有训练设施全踏破、全任务、全好感度等，比较耗时间，但是相比起难度奖杯来说，还算是比较容易的。



プラチナトロフィー 白金
取得条件：获得该奖杯以外的所有奖杯。

Over Kill！ 铜杯
取得条件：达成极限伤害。

Live Mode！ 铜杯
取得条件：使用演唱会模式。

咏巫女试验合格！ 铜杯
取得条件：突破训练设施第1层。

训练施设【层5】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第5层。

训练施设【层6】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第6层。

训练施设【层7】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第7层。

训练施设【层8】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第8层。

训练施设【层9】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第9层。

训练施设【层10】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第10层。

训练施设【层11】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第11层。

训练施设【层12】を突破。 铜杯
取得条件：突破训练设施第12层。

大好き！ 铜杯
取得条件：オトハ的好感度达到lvMAX。

す、好きです… 铜杯
取得条件：キョウカ的好感度达到lvMAX。

好きだよ！ 铜杯
取得条件：カナデコ的好感度达到lvMAX。

好き…かも… 铜杯
取得条件：ネネ的好感度达到lvMAX。

好き…よ… 铜杯
取得条件：アリア的好感度达到lvMAX。
奖杯说明：以上为好感度相关的奖杯，在本作里好感度的增加方法有两种，一种是观看在事务所或者城市里的好感度事件，这种途径只能增加一次。另一种是在战斗里当搭档的角色被攻击时选择援护防御，这个方法的最快途径就是将除了攻略对象之外的所有队友都放到后备队员的位置，然后到训练设施1层战斗，战斗时不断进行防御，让敌人来打即可。

MAD100体讨伐！ 铜杯
取得条件：累计打倒100个敌人。

MAD1000体讨伐！ 铜杯
取得条件：累计打倒1000个敌人。

MAD10000体讨伐！ 铜杯
取得条件：累计打倒10000个敌人。

ダメージ10000突破！ 铜杯
取得条件：伤害值突破10000。

ダメージ100000突破！ 铜杯
取得条件：伤害值突破100000。
奖杯说明：在开启了谐波模式之后不断使用连携技能就能够将伤害值堆上去。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

最大 HIT 数 100 突破！ 铜杯

取得条件： 连击数达到100。

最大 HIT 数 200 突破！ 铜杯

取得条件： 连击数达到200。

奖杯说明： 在谐波模式下选择连击数高的范围类连携技能去打复数的敌人。

咏巫女プロモーション！ 铜杯

取得条件： 使用PVS功能。

1 话终了 铜杯

取得条件： 通关第一话，流程奖杯。

2 话终了 铜杯

取得条件： 通关第二话流程奖杯。

3 话终了 铜杯

取得条件： 通关第三话流程奖杯。

4 话终了 铜杯

取得条件： 通关第四话流程奖杯。

5 话终了 铜杯

取得条件： 通关第五话流程奖杯。

6 话终了 铜杯

取得条件： 通关第六话流程奖杯。



7 话终了 铜杯

取得条件： 通关第七话流程奖杯。

8 话终了 铜杯

取得条件： 通关第八话流程奖杯。

9 话终了 铜杯

取得条件： 进入真实结局路线之后通关第九话获得。

旅立ち 铜杯

取得条件： 通关真实结局。

ゲームクリア！ 铜杯

取得条件： 通关本作。

奖杯说明： 无论是普通结局还是真实结局都能够拿到该奖杯。

ボルテージMAX！ 铜杯

取得条件： 在开始演唱会模式时消耗lv5的电压槽。

リクエスト受付中！ 铜杯

取得条件： 达成请求。

奖杯说明： 在演唱会模式下达成出现在画面正上方的请求即可。

リクエスト 100 回达成！ 铜杯

取得条件： 在演唱会模式下达成出现在画面正上方的请求100次。

必杀技！ 铜杯

取得条件： 使用S技能击败敌人。

力をあわせて！ 铜杯

取得条件： 在谐波模式下使用连携技能击败敌人。

究极攻击 铜杯

取得条件： 在谐波模式下使用EX连携技能击败敌人。

奖杯说明： EX连携技能值的是两个以上的S技能组合而成的连携技能，发动时需要lv2以上的电压槽。

华丽なる舞 铜杯

取得条件： 产生link伤害奖励。

威力倍增！ 铜杯

取得条件： 产生follow伤害奖励。

奖杯说明：以上两个是使用多数音器技能或E技能时所产生的伤害奖励，follow比较好达成，只要使用同一角色的两个音器技能即可。而link则是需要不同属性的技能，这个就建议使用E技能来进行。能够产生两种伤害奖励的属性提示可以在战斗时技能选择画面的右下角进行查看。

缘の下の力持ち 铜杯

取得条件： 使用**タクト**的追击来打倒10个敌人。

マネージャーのお仕事 铜杯

取得条件： 发动100次援护防御。

壁の心境 铜杯

取得条件： 发动100次范围援护防御。

奖杯说明： 这是只有在操作角色和周围的角色一起被卷入到敌人的范围攻击时才能发动的，建议把操作角色移动到正中央的位置，让其他角色和她排在同一排，这样就能吸引敌人的攻击来发动范围援护防御。

ダメージ 100 万突破！ 银杯

取得条件： 伤害值突破100万。

奖杯说明： 在最终话时合成目前最强的武器，然后去到训练所1楼，不断打杂兵将电压槽升到3以上之后，在地图上攻击某个杂兵开始战斗，需要注意的是必须确保5人的行动顺序是紧紧连在一起的，发动谐波模式，开始给全队来一个加物理攻击力的BUFF之后就不断使用能够发动的连携技能，同时别忘了使用特殊技能类的连携技能，这类技能的伤害值是最高的。建议多选择那些范围为单体而伤害值高的技能，中间攻击时别忘了让**タクト**也来进行追击。

最大 hit 数 300 突破 银杯

取得条件： 连击数达到300。

奖杯说明： 方法和200连击的那个一样，在谐波模式下选择连击数高的范围类连携技能去打复数的敌人。在连携技能选择页面可以看到连击数的数值，将这些数值加起来乘以范围内敌人的数量可以研究一下连击数。

最高难易度挑战成功！ 银杯

取得条件： 通过VeryHard难度。

奖杯说明： 由于一周目就能够选择VeryHard难度，所以对自己的技术有信心的玩家可以在开始游戏时选择VertHard。

支持率 10 亿突破！ 银杯

取得条件： 支持率达到10亿。

奖杯说明： 由于支持率是没法周目继承的，所以必须在同一个周目内完成。建议在训练设施12层刷。

知识の探求者 银杯

取得条件： 获得所有的**アーカイブ**。

奖杯说明： **アーカイブ**除了各地图的宝箱之外，还存在于训练设施各层的四个小房间里，共有50本。

マイクマスター！ 银杯

取得条件： 让任意一个角色的5种音器熟练度全都达到lv10。

奖杯说明： 在通关后刷是最合适的，在训练设施10层之后的杂兵战里一场就能够将音器熟练度升得飞快。

完全制霸！ 金杯

取得条件： 完成所有的任务。

奖杯说明： 所有任务的攻略方法见上文的流程攻略。

深渊への到达者 金杯

取得条件： 踏破训练设施。

奖杯说明： 打倒训练设施13层的BOSS**ダブルエックス**。

划破夜空的霓虹，终将为人们指引前行的方向。



《无名英雄 再来者》作为PS4初期难得一见的大作，无论是继承系列的善恶系统还是不俗的剧情张力，都获得了玩家们的不少好评，全新的光影技术更是打造出了美轮美奂的惊艳画质。作为序章发售的“霓光初现”，以故事中的女主角为主线，从另一个视角演绎了超能力者与联保部间的纷争。

文 乐小游　美编 心の永恒

无名英雄 霓光初现	SCE	动作冒险
PS4 Infamous: First Light		中文版
2014年8月26日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为110港币		

基本操作

按键	作用效果
左摇杆	角色移动
右摇杆	转换视角
×	跳跃
□	近身战斗
△	近战终结技
○	冲刺
L1	停滞攻击
R1	强力攻击
L2	瞄准弱点
R2	主要攻击
L3	透视侦查
R3	拍照模式（需要在主菜单中开启）
OPTIONS	开启菜单
按下触控板	场景互动

系统指南

场景移动

由于主角换成了氖气能力者费曲，所以超能力也变成了固定的一种。不过费曲是氖气能力的本尊，在技能熟练度上自然要比本篇中的男主角戴厄辛更胜一筹。在地图上移动时只要按住○键就能保持长时间的高速移动，就连爬楼也没有任何影响。可移动区域并不大，所以这次并没有设置快速传送点。本作依然不能在水中移动，不慎落入水里的话要按下触摸板才能返回岸边。



技能解锁

笔者认为氖气能力即使拿到本篇中也是最华丽的一种技能，尤其在黑暗的场景中更能凸显其独特的魅力。而超能力分为多个技能序列，每个序列又包括多个可以解锁的技能，玩家通过完成相应的任务与挑战后即可获得SP点数，这也是解锁技能的惟一途径。高等级技能需要完成一定的条件才能点亮。全部可解锁技能如下：

基础能力1

名称	效果
吸收氖气	靠近霓虹光源后按下触控板可以吸收氖气。

强化技能

名称	效果
①氖气吸收存量1	提升25%氖气存储量。
②氖气吸收存量2	提升50%氖气存储量。
③氖气吸收存量3	提升75%氖气存储量。
④氖气吸收存量4	氖气吸收存储量达到上限。

基础能力2

名称	效果
氖气弹	按下R2进行远程氖气攻击。

强化技能

名称	效果
①快速发射	按住R2能够形成连续氖气光束攻击。
②加长版弹夹	氖气弹发射时间延长50%。
③超暴力射线	每秒发射氖气弹数量增加50%。

基础能力3

名称	效果
光速冲刺	按住○键能够以霓虹的状态保持高速移动。

强化技能

名称	效果
①光子跳跃	光速冲刺状态按下×键能够跳到很高的地方。
②空中冲刺	在空中使用光速冲刺，能够将费曲射到远处。
③延长氖气云加速	穿过氖气云后加速冲刺的时间延长50%。
④双重空中冲刺	能够在空中进行两次连续冲刺。

基础能力4

名称	效果
近身战	使用超能力进行肉搏攻击。

强化技能

名称	效果
①近战终结技	在有效范围内按下△键能够使用终结技，通过击倒敌人来获得终结攻击的次数。
②额外终结技容量	终结技可使用次数增加为两次。
③冲刺袭击	使用光速冲刺来到敌人身边按□进行攻击能够将敌人困在停滞泡内。
④终结技容量上限	终结技可使用次数增加为三次。
⑤冲刺袭击充能	使用冲刺袭击成功命中敌人能够补充氖气能量。
⑥超级终结技	使用近战终结技后能够在一定范围内产生爆炸，从而对周围的敌人形成伤害。

基础能力5

名称	效果
镭射专注	按下L2后能观察到敌人身上的弱点并进入子弹时间。

强化技能

名称	效果
①强化专注	镭射专注的子弹时间效果提升50%。
②延长镭射专注	进一步提升镭射专注的子弹时间效果。
③弱点充能	击中敌人弱点后能回复50%的子弹时间。
④奴役	利用弱点击倒敌人后能让其短时间内为己所用。
⑤延长束缚	被奴役的敌人可以战斗更久。

基础能力6

名称	效果
停滞爆炸	按下L1发射氖气能量并将敌人困在停滞立场中。

强化技能

名称	效果
①充能奔流	按住L1蓄力后能够放射三倍远的停滞爆炸。
②延长停滞泡	延长停滞泡的持续时间。
③超级充能奔流	充能奔流的速度增加50%。
④延长奔流	停滞炸弹的有效距离增大50%。
⑤变化停滞	被困在停滞泡内的敌人受到伤害加倍，打倒停滞泡内的敌人后能够引起大爆炸。

基础能力7

名称	效果
追踪飞弹	按下R1能够发射带追踪效果的氖气飞弹。

TIPS 地图上提示的物体会以箭头的形式体现高度差。

强化技能	
名称	效果
①大量齐射	发射飞弹的数量增加30%。
②额外飞弹弹药	飞弹使用次数增加到三枚。
③巨量齐射	发射飞弹的数量增加60%。
④飞弹弹药上限	飞弹使用次数增加到四枚。
⑤疯狂齐射	发射飞弹的数量增加100%。
⑥强力引爆	飞弹爆炸后会给敌人带来额外伤害，同时具备吹飞效果。

基础能力8

名称	效果
氖气奇点	能量槽蓄满后按下十字键下能够释放必杀技，形成的能量点会将周围的敌人与可动物体吸收并消灭。

强化技能	
名称	效果
①超新星	升级后的必杀技威力有所加强，且释放时费曲处于悬空状态。



收集要素

游戏中关系到地图完成率的收集主要分为三大类：流明、流明竞速和氖气涂鸦。流明是悬挂在半空中的红色闪光点，靠近后触摸可以获得SP点数。大部分红色流明都在比较高的位置，可以利用一旁的建筑物配合弹跳以及空中冲刺取得。后两个则是任务类的收集，竞速任务中玩家要不断穿过氖气云来获得加速，从而捕捉逃跑的流明。氖气云在街道中随处可见，执行主线的追逐任务时也要通过氖气云来节省时间。氖气涂鸦则和本篇中戴尼辛的街头涂鸦有着异曲同工之妙，按下R2后使用手柄的体感功能即可完成。

全收集内容	
地区名称	收集要素
安皇后	流明：10、流明竞速：2、氖气涂鸦：1
西雅图中心	流明：10、流明竞速：4、氖气涂鸦：1
市场区	流明：11、流明竞速：2、氖气涂鸦：1
派拉蒙	流明：12、流明竞速：2、氖气涂鸦：1
乔治城	流明：11、流明竞速：2、氖气涂鸦：1
贝尔敦	流明：8、流明竞速：2、氖气涂鸦：1
开拓者广场	流明：10、流明竞速：3、氖气涂鸦：1



●地图任务

除了和收集相关的任务外，游戏中还有一些地图任务等待玩家解决。虽然不会影响区域的清空率，但却与挑战完成密不可分。

1. 解救人质：前往黄色小人任务点，将围在人质身旁的举枪敌人全部消灭即可。

2. 联保部装甲车：摧毁巡逻的联保部装甲车。

3. 飞车：阻止歹徒的飞车扫射，地图上会以小黄车的图标加以显示。

练习场任务

进行主线的过程中玩家要跟随费曲的回忆不断在西雅图与联保部练习场间闪回，进入练习场后需要完成特定的挑战任务才能继续开展剧情。挑战的目标基本就是清除敌人或者解救人质，练习场中还有重型机枪等着我们，要绕到机枪后面利用触控板进行破坏。主线任务后还能通过主菜单进入练习场，完成尚未完美的挑战内容。部分挑战是在西雅图与练习场间共通的。如果玩家的账号中留有《无名英雄 再来者》的存档，还能使用本篇中的戴尼辛进行挑战。

Alpha级练习场

救援任务：击败暴徒的投影并解救人质。

生存任务：击败联保部士兵以及恶魔的投影，敌人会分多批出现。

Beta级练习场

救援任务：击败联保部士兵的投影，敌人会分多批出现。

生存任务：击败联保部士兵的投影并解救人质。

Gamma级练习场

生存任务：击败恶魔的投影，敌人会分多批出现。



●全挑战内容一览

自由漫游（城市地图）

西雅图		
名称	挑战要求	奖励SP点数
开车不开枪	阻止10次飞车扫射	5
谈判专家	在西雅图拯救10名人质	5
外强中干	打倒10台联保部的运兵装甲车	5

战斗行动（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1

弱点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氪气奇点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氪气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氪气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

罪犯敌人		
名称	挑战要求	奖励SP点数
俄佬再见（共通）	打倒50名阿古拉	1
砰砰砰砰	打倒150名暴徒	1

联保部敌人		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

Alpha级练习场（救援）

训练场		
名称	挑战要求	奖励SP点数
Alpha救援铜杯	达到10000分	2
Alpha救援银杯	达到50000分	2
Alpha救援金杯	达到100000分	2
Alpha救援白金杯	达到250000分	2
Alpha救援钻石杯	达到500000分	2

救援		
名称	挑战要求	奖励SP点数
人民之友	拯救3名人质	1
守护者	拯救10名人质	1
见义勇为	拯救20名人质	1
人民保姆	拯救30名人质	1
责任重大	拯救50名人质	3
化解危机	拯救5名人质并且不让他们受到任何伤害	3
杀鸡用牛刀	使用氪气奇点拯救一名人质	3

战斗行动（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1

弱点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氪气奇点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氪气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氪气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

罪犯敌人		
名称	挑战要求	奖励SP点数
砰砰砰砰（共通）	打倒150名暴徒	1

共通分数		
名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Alpha级练习场（生存）

训练场		
名称	挑战要求	奖励SP点数
Alpha生存铜杯	达到10000分	4
Alpha生存银杯	达到50000分	4
Alpha生存金杯	达到100000分	4
Alpha生存白金杯	达到250000分	4
Alpha生存钻石杯	达到500000分	4

战斗行动（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗（共通）	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降（共通）	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭（共通）	打倒25名跳跃中的敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

TIPS 成功击倒敌人后会出现蓝色星星提示。

弱点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自用漫游共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人		
名称	挑战要求	奖励SP点数
第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数		
名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Beta级练习场（生存）

训练场		
名称	挑战要求	奖励SP点数
Beta生存铜杯	达到10000分	2
Beta生存银杯	达到50000分	2
Beta生存金杯	达到100000分	2
Beta生存白金杯	达到250000分	2
Beta生存钻石杯	达到500000分	2
炮语者	超载3座炮台	1
炮台逗弄者	超载10座炮台	1
炮台综合症	超载25座炮台	1
一波又起	撑过20波敌人的攻击	3
卡哇邦嘎！	撑过30波敌人的攻击	3

战斗行动（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1
要倒了（新增）	使用可破坏桥梁击败25名敌人	1
下面注意了（新增）	使用可破坏桥梁击败50名敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳！	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空！	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定！	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

TIPS 倒地挣扎的敌人可以上前补上一脚。

联保部敌人（与自用漫游共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数

名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Beta级练习场（救援）

训练场

名称	挑战要求	奖励SP点数
Beta救援铜杯	达到10000分	4
Beta救援银杯	达到50000分	4
Beta救援金杯	达到100000分	4
Beta救援白金杯	达到250000分	4
Beta救援钻石杯	达到500000分	4

救援

名称	挑战要求	奖励SP点数
人民之友	拯救3名人质	1
守护者	拯救10名人质	1
见义勇为	拯救20名人质	1
人民保姆	拯救30名人质	1
责任重大	拯救50名人质	3
化解危机	拯救5名人质并且不让他们受到任何伤害	3
杀鸡用牛刀	使用氖气奇点拯救一名人质	3

战斗行动（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧!	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1
要倒了	使用可破坏桥梁击败25名敌人	1
下面注意了	使用可破坏桥梁击败50名敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳!	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射!（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技!!!	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空!	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定!	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自用漫游共通）

名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人

名称	挑战要求	奖励SP点数
第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数

名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1

Gamma级练习场

训练场

名称	挑战要求	奖励SP点数
Gamma生存铜杯	达到10000分	3
Gamma生存银杯	达到50000分	3
Gamma生存金杯	达到100000分	3
Gamma生存白金杯	达到250000分	3
Gamma生存钻石杯	达到500000分	3
生存者	撑过10波敌人的攻击	3
角斗士	撑过20波敌人的攻击	3
勇士	撑过30波敌人的攻击	3

TIPS 游戏的剧情是建立在本篇时间之前的。

战斗行动（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
燃烧吧！	使用超级光弹打倒50名敌人	1
缠斗	在空中时打倒25名同时处于空中的敌人	1
祸从天降	在空中时打倒25名地上的敌人	1
猎鸭	打倒25名跳跃中的敌人	1
要倒了	使用可破坏桥梁击败25名敌人	1
下面注意了	使用可破坏桥梁击败50名敌人	1
这是谁掉的?	使用爆炸的弹药箱打倒50名敌人	1

弱点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
正中红心	25次打中敌人弱点	1
狙击手	50次打中敌人弱点	1
神射手	100次打中敌人弱点	1
姐姐有练过	达成250次弱点杀害	1
三连击	子弹时间结束前命中三次弱点	3
像蜜蜂般钉刺	子弹时间结束前命中五次弱点	3
将死	以攻击弱点的方式打倒一名主教	1
叛徒制造者	使用被奴役的敌人击败10名敌人	3
奴隶制造者	使用被奴役的敌人击败20名敌人	3

近身战（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死从天降	使用彗星坠击杀死25名敌人	1
重拳能手	使用近身攻击杀死100名敌人	1
攻其不备	连续完成10次近身杀害	1
KO女王	连续完成20次近身杀害	1
狂暴状态	使用近身战终结技打倒50名敌人	1

氖气奇点（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
事件视界	使用氖气奇点打倒100名敌人	1
近乎如神	使用单发氖气奇点打倒20名敌人	1

停滞爆炸（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
大吹风	把3名敌人从平台炸飞	1
打靶练习	3次将敌人停滞后追加弱点杀害	1
纯属意外	把15名敌人从平台炸飞	1
费曲拳!	把30名敌人从平台炸飞	1
易如反掌	25次将敌人停滞后追加弱点杀害	3
发射！（生存独占）	使用半空中的弹药箱打倒5名敌人	1
终结技！！！	10次停滞敌人并使用近战终结技杀害	3

追踪飞弹（共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
冲击效应	使用1次飞弹齐射打倒3名敌人	1
炮声隆隆，飞弹升空!	使用1次飞弹齐射打倒5名敌人	1
三两下……	使用追踪飞弹连续杀死10名敌人	1
……轻松搞定!	使用追踪飞弹连续杀死20名敌人	1

联保部敌人（与自用漫游共通）		
名称	挑战要求	奖励SP点数
死亡时间	打倒500名联保部敌人	3
棋盘上的卒子	打倒150名联保部步兵	1
骑士永眠	打倒150名联保部骑士	1
攻塔新秀	打倒25名联保部塔人	1
无盾不破	打倒25名联保部主教	1
超级防卫军	打倒50名联保部超级兵	1
暴力军团	打倒25名联保部超级塔人	1

噩梦敌人		
名称	挑战要求	奖励SP点数
第一场噩梦	打倒20名恶魔敌人	1
恶魔缠身	打倒250名恶魔敌人	3
堕落邪恶	打倒50名堕落天使	1
驱魔师	打倒50名暗夜恐魔	1
反召唤师	打倒25名召唤师	1
惊魂动魄	打倒50名幽灵敌人	1
蜘蛛恐惧症	打倒100名节肢动物敌人	1

共通分数		
名称	挑战要求	奖励SP点数
百万富翁	取得总计1000000分	1
名列前茅	取得总计10000000分	1



流程攻略（无剧透）

解放霓虹

剧情过后向光亮处移动，等到警察准备搜索船只时按住○键迅速逃离海岸。接下来要躲避警察的追缉，一路向北冲刺，小地图上能够看到蓝色的警车以及红色直升机。警车只会在大马路巡逻，而直升机会用探照灯巡视，移动时多挑些车辆无法进入的路走即可。与老哥通话后前往公寓寻找旅行包，利用触控板打开房门，发现早有人捷足先登。首次强制战斗难度不大，多用跳跃躲避敌人的子弹然后近身攻击解决。打开旅行包后跌落楼下，根据提示吸收霓虹能量，对话过后返回游戏开始时的停船处。路上会遭遇警察的阻挡，尽量沿着高处前进避免不必要的战斗。来到小船附近触发剧情，进入训练场使用 L2 可以观察敌人的弱点，成功命中完成挑战。

解救人质时只需要先将敌人击倒再触碰绿色的人质即可，接下来救援相关的挑战都要用这种方式完成。人质初始血量为 200，满血状态下解救还能达成额外的挑战。进行挑战的过程中可以开启光子跳跃，解救最后的十名人质返回西雅图。跳上提示点的霓虹看板吸收光源，氖气流明出现。全部收集后开启流明竞速任务，利用氖气云不断加速捕捉移动的流明即可。大批尼古拉份子来袭时用远程攻击绕着打，最后使用必杀技氖气奇点全部消灭。



因敌取资



任务开始后跳上移动的卡车，画面正上方是夏恩的剩余血量，我们要在血量耗光前将他安全送到目的地。对付敌人尽量选择站在卡车上方用远程攻击，与夏恩距离太远的话他会因为敌人的阻拦而停车等待，摧毁挡路的车继续前进。敌人和车辆会在小地图中显示出来，多使用弱点攻击快速积攒能量槽，面对大量敌人时用必杀技可以轻松解决，站在卡车上方可以直接吸收霓虹光源，不用刻意跳下来寻找。后期会出现开着装甲车的敌人，集中火力摧毁机枪台再攻击车辆，与夏恩的手下汇合后任务结束。

西雅图恶未眠



与身旁的灯光互动进入第一人称射击状态，救出夏恩的手下后前往提示点。重复刚才的攻击套路再救一人，接下来前往提示的狙击点，之前最好强化专注相关的技能，能够增加远程射击的慢动作时间。这回敌人的数量明显增多，而且会分成多批来袭，注意脚下平台同样会出现阿古拉份子。被打成白色状态时可以暂时躲起来回复体力，远处两侧的楼顶有狙击手，沿着红外线瞄准即可找到。

有影无踪



想找到目标人物首先要入侵街道中安装的监视器，根据提示来到第一个监视器旁。按下方向键上就能以监视器的视角观察街道的状况，配合 L3 还能观察到附近安有监视器的具体位置。注意观察目标人物的行动路线，跟随监视器的指示一路来到案发现场的垃圾桶旁边，捡起遗落在地上的手机后任务结束。

阿古拉大反击

开启任务后前往进入狙击手藏身处，和之前一样在高处对下方的敌人射击。画面右侧会提示我们要保护对象的剩余数量，敌人狙击手出现后优先解决。来到下个场景与夏恩的手下并肩作战，但不要指望他们能帮多大忙。之前战斗中基本能蓄满能量槽，等敌人数量足够多时赏他们一记奇点。高楼上的敌人火力非常凶猛，建议快速移动上去近战攻击，接着可以站在高处对下方围过来的敌人射击。多使用透视技能观察绿色的保护对象，如果他们身旁敌人过多要及时跑过去解围。

惩奸除恶

再次执行保护卡车的任务，敌人都是以车辆形式出现的。先把露头开枪的敌人射死后再摧毁车辆，施展必杀技前尽量保证有效范围内没有剩余敌人，不然施放技能的过程中不仅没有无敌时间而且无法躲避子弹。出现提示点后要开启四个货箱解救人质，注意在桥上移动时不要掉进水里。出现触摸板提示即可开启货箱，不用理会身旁的敌人。逃离码头的过程中遭遇联保部士兵，快速跑到粉色提示点开启与布兰特汇合的情节，进入小巷后触发剧情。

进入训练场可以使用新的停滞能力，利用 L1 困住敌人后能够轻易使用弱点攻击。接下来要撑过 10 波大量敌人的围攻，重机枪台出现后从远处绕到后面加以破坏，打倒桥上的敌人能完成相关挑战。成功消灭敌人开启 Beta 级训练场挑战。



超能者，原罪者

又是解救夏恩手下的任务，牢笼的位置很近，其中一个在地面下方。与释放货箱人质时一样，只需打开三个囚禁手下的牢笼。不过在此之前要先解决数量庞大的联保部士兵，选择先解救人质同样要全灭敌人才视作完成任务。这次的部队基本囊括了全部种类，先用冲刺技能追着主教打。消灭这个最麻烦的敌人再解决重型兵，他们受到一定伤害后会缩进“壳”里，绕到身后揪出来干掉。最后再将不起眼的小喽啰清理干净，救出笼子里被困的手下任务结束，在此前可以将这些人渣暴打一顿泄愤（笑）。

黑画面

再次与珍妮执行黑客任务，进入有效区域后按下触控板能入侵军方无人机，仔细观察无人机的运动轨迹，选择画面中比较具有标志性的位置。由于无人机会在固定路线绕圈，我们只要选择一个合适的位置等它过来再摧毁即可。找到最后一架"无人机"后集中火力猛攻，将房顶上的士兵全灭接着前往下个提示点。



赎罪的代价

来到货箱位置迅速将两名看守的敌人干掉，不要给他们叫来同伙的机会。打开货箱发现空无一物，接着重复两次寻找货箱的流程，尽量避免与敌人正面交锋，查看全部的货柜后前往珍妮所在位置触发剧情。

西雅图教父

接到新任务后要制造足够的混乱，将不远处停车场内的车辆全部摧毁就能完成一多半，接着去街道上再破坏几辆就够了。来到会面点后进入射击视角，敌人会从下方高楼中间的胡同冲进来。狙击手出现时先解决下方冲过来的两名警察，不然会被他们趁机找到局长，之后再攻击高处的狙击手。进入交换地点触发剧情，之后场景切换为训练场。这次要面对恶魔的攻击，第一场噩梦挑战要消灭20个恶魔，浮空类恶魔出现后先用L1的停滞攻击将其束缚，接着用弱点攻击快速干掉。带翅膀的恶魔移动速度较快，趁他横向飞行前用远程攻击射杀。撑过10波进攻记忆再次闪回到西雅图，快速击倒三名夏恩的手下并捡起地面上的通讯耳机。来到圆形天线处按下L3可以检测运送毒品的卡车位置，玩过本篇的玩家应该不会对天线感到陌生，就是那些可以弹射第三种天使超能力的圆形装置。

寻找过程要不断利用天线确认卡车的位置，找到卡车后要先将附近的敌人清理干净，可以多尝试近身终结技。之后将货箱内的毒品烧毁并完成最后的涂鸦即可。摧毁全部六辆卡车后前往夏恩的藏身地点，走进大门遭遇联保部伏击，晕眩状态下移动速度变得非常缓慢，坚持一段时间后触发剧情。沿着雪地前进，途中会经过几处攀爬点。吸收无人机能源后才能再次使用霓虹能力，从高处掉落进入战斗。之后以粉色提示点为目标全速前进吧，路上的敌人都可以无视。想打的话别忘了多利用无人机回复霓虹槽，敌方直升机出现后从石缝间的小路逃脱即可。找到夏恩完成最后的使命，游戏也在《无名英雄 再来者》的序幕中画上了悲情的句号。



奖杯攻略

奖杯总数	25	铜杯	6	银杯	11	金杯	7	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	6～10小时
在线奖杯	无
难度相关奖杯	无
最少通关次数	主线流程一次、各等级训练场一次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
其他需要	无

白金路线



虽然游戏发售前不少玩家都认为这个以女主角为基调的作品只是本篇的DLC，但实际玩过后感觉很不错，不仅丰富了世界观还提供了更加多样的玩法。对奖杯迷而言最大的好处自然是8小时左右即可拿到白金，除了要花点时间在训练场刷人头外，其余奖杯都不会令人感到枯燥。具体的白金流程如下：

1. 首先选简单难度通关主线流程，建议玩家先不要刻意搞收集要素，这样不仅会影响游戏体验，也不能缩短多少白金时间。至于升级所需的SP点数只要在找主线任务点时顺便拿就好，而且大部分敌人都是非强制战斗，不用担心因为等级不够而无法通过，这样通关一次只要大概3小时。

2. 通关后将各个区域解放，需要做的只有收集流明、流明竞速以及氖气涂鸦这三种。暴徒的车辆以及联保部装甲车虽然与区域100%无关，但囊括在部分挑战要求中，看见了就快速消灭。提升技能首选与移动相关的，这样能方便收集流明。

3. 接下来挑战通关后解锁的全部五种训练场模式，大部分的挑战都要在这里解决。游戏中总共有六十个不重复的挑战，部分挑战是各个模式间共有的，具体可以查看上文的全挑战一览部分。面对大量敌人时氖气导弹攻击最有效，不过要及时补充消耗的氖气能量。救援类挑战较比生存难度更大些，最重要的就是考验移动速度，每次人质被杀都会累计，连续五次就会判定失败。多用L3来观察人质的位置，靠近后立刻用远程慢动作射击敌人。

4. 虽然能够使用本篇的男主角戴厄辛，但是训练场中还是推荐拥有更多杀敌技能的费曲。剩余的分数挑战都是靠时间累积的，做完60个挑战后SP点数足以解锁全部技能，白金奖杯也就手到擒来了。

奖杯说明

高贵成就 白金
取得条件：收集游戏中全部奖杯。

失落 铜杯
取得条件：蒙受损失。
奖杯说明：剧情相关奖杯。

崩溃 银杯
取得条件：忍受欺骗。
奖杯说明：剧情相关奖杯。

遭受背叛 金杯
取得条件：过河拆桥。
奖杯说明：剧情相关奖杯。

她准备好了 金杯
取得条件：完成inFAMOUS First Light™的剧情。
奖杯说明：通关一次主线剧情模式。

光明璀璨 银杯
取得条件：收集所有氖气流明。

黑画面 铜杯
取得条件：摧毁所有警用无人机。
奖杯说明：开启无人机任务后在有效范围内按下触控板即可入侵画面，挑选合适位置等待无人机过来后摧毁即可。

快如法拉利 银杯
取得条件：完成所有流明竞速任务。
奖杯说明：追赶过程中注意观察流明的移动路线，基本都是按照氖气云所在方向跑的，流明消失在视线中一段时间后任务就会失败。

绚如费曲 铜杯
取得条件：完成所有氖气涂鸦。

火力全开 金杯
取得条件：取得每个升级技能。

新手 铜杯
取得条件：完成全部挑战的25%。

职业级 银杯
取得条件：完成全部挑战的50%。

专家 金杯
取得条件：完成全部挑战的75%。

完美主义者 金杯
取得条件：完成游戏中的全部挑战。

Alpha 救援钻石杯 银杯
取得条件：Alpha救援模式中累计达到500000分。

Alpha 生存钻石杯 银杯
取得条件：Alpha生存模式中累计达到500000分。

Beta 救援钻石杯 银杯
取得条件：Beta救援模式中累计达到500000分。

Beta 生存钻石杯 银杯
取得条件：Beta生存模式中累计达到500000分。

Gamma 生存钻石杯 银杯
取得条件：Gamma生存模式中累计达到500000分。

炮台综合征 银杯
取得条件：超载25座炮台。
奖杯说明：训练场中才能遇到重机枪炮台，绕到后面利用触控板摧毁即可。

责任重大 金杯
取得条件：拯救50名人质。

名列前茅 金杯
取得条件：取得总计10000000分。
奖杯说明：总分是全部训练场累计的得分，后期高等级训练中一场下来基本就能刷个一百万分。

事件视界 铜杯
取得条件：使用氖气奇点打倒100名敌人。

……轻松搞定 银杯
取得条件：使用追踪飞弹连续杀死20名敌人。
奖杯说明：R1的追踪飞弹攻击在训练场中经常会用到，注意要连续使用飞弹杀敌才能有效累计。

易如反掌 铜杯
取得条件：25次停滞+弱点伤害。
奖杯说明：按下L1命中敌人会令其浮空，接着使用L2瞄准弱点射击即可。





LittleBIGPlanet 3

作为一款横版动作游戏，“《小小大星球》系列”的影响力虽然比不上“马里奥”那些经典的怪物级作品，但是其奇幻和创意的风格依然独树一派。加上SCE第一方的实力，本作依然有着很鲜明的特色。当然最精髓的部分还是给玩家提供了一个可以DIY，以及与世界各地玩家交互的平台。偶尔玩玩这类型的作品，有时候会让人发现一些久违了的，纯粹游戏的感觉。

文 宇宙人　美编 心の永恒

小小大星球3	SCE	动作
PS4 Little Big Planet 3		中文版
2014年11月18日	本地1~4人，在线1~4人	对应年龄：全年龄
售价为350港元		

基本操作

按键	作用
□键	打开玩具箱
○键	确定、打开工具箱
△键	进入房间
×键	取消、跳跃
R1键	使用工具、推动机关、攀爬、滑翔（史飞噗）
R2键	挥手
L1键	使用工具、变身（塔哥）
L2键	挥手
Option键	暂停菜单
触摸板	打开玩具箱，特定模式下可以用触摸功能控制光标移动

角色基本能力

布娃娃

本作虽然追加了三位独具特色的英雄角色，但游戏中几乎所有关卡都是针对角色而设计的，布娃娃作为系列的主角，自然游戏中大部分关卡还是要操作他去完成。相比起其他角色，布娃娃本身并没有过人的特点，但是能够使用各种专属的工具来通关，工具会随着流程推进而不断增加，其特点可以查看后文。



怪袜娃

迷茫森林中解锁的角色，特点是动作灵活而且跑步速度快，能够沿着有弧度的墙角冲上墙，也可以在墙壁之间来回跳跃从而到达更高的地方。怪袜娃的关卡大多都没有复杂的解谜，但都是可以很流畅地不断奔跑的关卡，玩起来最爽快流畅的。





塔哥

宝塔殿解锁的角色，特点是有大小两种形态可以随时切换，小塔哥比较灵活，移动速度快，能钻过一些非常矮的通道或者在水面上奔跑，大塔哥笨重，可以撞破一些障碍物。塔哥登场的关卡里面有很多解谜也需要通过不断切换大小来实现，比如水面或者部分弹跳板上，要先切换大塔哥将跳板压下去，然后切换成小塔哥弹起来。



史飞噗

天花乱坠湖解锁的角色，特点是可以在空中自由飞行。飞行的时候按下 R1 键是滑翔，可以加快横向以及向下飞行的速度。此外，它还可以在飞行的时候提起一些较轻的道具或者拉动特殊机关。





工具箱

帮浦爆弹：在迷茫森林获得的工具，实际上是吹风机，装备之后按 R1 键是吹气，L1 键则是吸气，方向可以用右摇杆控制。帮浦爆弹可以吹或吸场景中的一些较轻的道具或者触发一些特殊机关。

闪现球：从头部射出一个具有弹性的球。某些场景的墙壁上会有类似发光湖面的区域。将球射到那个区域之后，布娃娃就会瞬间传送过去湖面那边。这招通常是用来到达一些正常方式去不了的平台，或者穿过一些光束墙之类的障碍物。

挂勾帽：能够吸附到场景里的线缆上，以此移动到不同的平台上。

加速靴：最实用的工具，装备后按 R1 键能进行喷射移动，每次离地可以在空中朝任意方向喷射一次（但要注意进入某些机关，比如传送装置不算落地）。部分场景在空中有充电包，在空中碰到充电包可以再进行喷射。

照明灯：隐藏道具，要在迷茫森林的商店中购买一定数量的服装之后才能获得，照明灯除了能照亮黑暗的场景之外，某些场景中会看到一些较大的图画，利用手电筒去照那些画会出现隐藏的道具奖励。

主要模式

冒险模式

游戏的主线模式，连序章在内一共有 4 个章节，每册里面有若干个关卡。玩家进入这个章节之后要先进去地图中间的关卡，这个是相当于玩家在该章节里面的大厅，在这个关卡里面会找到通往其他关卡的门，开启之后才能挑战其他关卡。每个章节对应新增的英雄角色中的一人，完成指定的主线关卡之后就会解锁该角色。除了主线关卡之外，大厅里面还有一些要两位以上玩家才能挑战的关卡。大厅的场景内也能找到很多奖赏泡泡。





情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

机关挑战

机关挑战是一些特殊条件的关卡，内容非常丰富多样，比如有拼装赛车，或者限定时间内冲到终点等等。这些关卡通常都有特定的完成要求，有一部分达成一定条件完成还能解锁奖杯。机关挑战的房间一开始是被关上的，要在章节的大厅找到房间的入口才能开启。挑战完成之后同样会获得奖赏泡泡。

评价系统

过关之后系统会对玩家进行评价，评价有三项，分别为过关、全收集、无伤通关。过关顾名思义，只要打过即可。全收集主要是指收集齐关卡中所有的奖赏泡泡（里面有道具的那种泡泡），同一样东西只要收集一次即可，此后再进去会变成大的分数泡泡，因此奖赏泡泡的收集可以通过多次挑战完成。无伤表示玩家在整个通关过程中一次都没有死过，本作有要求全关卡无伤完成的奖杯，使得本作的难度一下子提升不少。



玩具箱学院

玩具箱学院一共两个学期的课程。每个课程有七个关卡，这些关卡要求玩家利用编辑功能改变场景才能完成，全部完成之后同样有对应奖杯。

分数泡泡 & 奖赏泡泡

分数泡泡是分散在关卡内的收集要素，本身没有特别的作用。过关之后系统会记录下玩家获得的总分数来排位，另外，杀死敌人也能获得少量的分数泡泡。关卡中如果连续获得分数泡泡会获得一个倍率加成，连续取得泡泡数量越多，倍率也会逐渐提升。当玩家停止拿泡泡的时候，系统会根据连续取得的泡泡量乘以叠加的倍率。因此想取得高分数，一定要一口气尽可能拿到更多的泡泡。

奖赏泡泡则是特殊道具收集要素，它们分散在关卡的不同角落，过关评价里有一项就是要讲这些泡泡全部收集齐。某个位置的泡泡拿到之后，下次进去就会变成分数泡泡。另外，在多人模式中取得的分数泡泡是共通的，只要任意一人拿到，在场所有人都算拿到。



贴纸功能



游戏过程中玩家会收集到大量的贴纸，别以为这些贴纸只是纯粹给关卡装饰，实际上有很多隐藏要素解谜要用到贴纸的。在关卡中的背景能看到很多形状特别的木板（上面有一个小小的圆形的“L”字），这表示这块木板上可以贴上贴纸解谜。此时打开贴纸界面，需要用到的贴纸会被提上来。用那张贴纸贴到机关上就能触动机关。当然，解谜用贴纸也是需要收集的，通常是这一关的过关奖励。

联机模式



本作除了通过联网找人合作之外，还可以多拿一个手柄进行单机多人游戏，联机模式支持最多4人合作。在联机模式中，玩家们取得的分数是合起来计算的。

玩家正在闯关的时候，其他玩家也可以直接用手柄加入，方法是登陆一个PS4上的账号，重新回到游戏。只要走到checkpoint，2P的角色就会出现。游戏的总进度是以进度最快那个人为基准，因此哪怕是新号进度没赶上，也能使用后期的道具。

合作模式中如果某一名玩家离开了画面，过一段时间会发生倒计时，倒计时结束前没回到画面内的话就会死掉。合作模式中如果一名角色死了不会马上出来，而是要等集体走到checkpoint的时候才会重新回归。另外，接关总次数是由限制的，如果在某一个checkpoint前死得太多会导致checkpoint变红，此时就无法让角色归复了。

全奖赏泡泡收集流程攻略

在进行全收集和无伤过关之前，建议先简单地通一周目，除了因为要先熟悉一下关卡之外，有些收集要素还要用到后期获得的道具才能得到，而后期拿到了加速靴之后，前期很多关卡的和收集的难度都会大幅下降，无伤也更加容易达成。而这篇攻略也是基于这个前提写的。另外，一部分关卡中必经之路上能看到的奖赏泡泡在文中未予说明。

游戏中部分关卡或者部分场景需要双人才能解谜的，大部分这样的谜题可以用两个手柄解决，正如前面所说，接上第二个手柄之后登入一个账号，然后走到 checkpoint 就能加入。取得了隐藏要素之后把多出来的账号登出即可变回单人模式。

序章

简介

嗯，或许你没想到，但其实简介关卡也是有收集的。一开始那一段操作布娃娃前进的路上，快到尽头的时候（切换牛顿的显示器画面前），一棵树上面会看到两个贴纸位置，贴上贴纸就会掉落奖赏泡泡，一共 4 个。

针绣尖峰

全收集条件：无

基础操作的教学关卡，大部分收集都在很显眼的地方，按照牛顿的提示前进基本上都能拿到。推箱子教学的部分，有一处有一块巨大的正方形有轮子的海绵，拉开这块海绵之后后面有个小空间，里面能拿到 6 个。

另外还有一处非常隐蔽，位置如下图所示，大家记住一个 checkpoint 旁边有一组很猥琐的杯子，在这个 checkpoint 往外走就能发现角落藏着一个泡泡。拿了这个泡泡之后还没完，往右走，会看到一个隐藏空间，这次要先拉一下上方的球，然后才能打开隐藏空间的门。



牛顿的飞船

全收集条件：2 人

介绍帮浦炸弹的使用方法，大部分收集同样在必经之路上，按照关卡提示就能拿到，不过有一处需要双人才能拿。介绍贴贴纸的房间往左边走（也就是刚才来的方向），之前爬上来的网背后是一个不断有只老鼠冒出来的箱子，从老鼠的位置进去箱子内可以拿到 4 个隐藏的奖赏泡泡。通常如果这关漏了泡泡，基本上就是这几个。

连结庄园





全收集条件：无

这一关的收集非常多，但是大部分都不算隐蔽，通关过程都能拿到。第一次到运输带楼梯的场景时，楼梯两侧各有一个裂了的杯子，里面各放了一个奖赏泡泡，直接推倒摔掉就能拿到。登上楼梯，从楼梯左上方的白色跳板跳回外轴的时候，落到左边的平台上，往左走可以拿到大量的奖赏泡泡。同样是第一条运输带楼梯的场景，楼梯右上角有一幅猫咪的肖像画，位置如图所示。用电筒照那幅画会浮现一个猫咪头，并且出现三个奖赏泡泡。

来到浮起来的锅盖场景，往左走进去里面的隐藏房间，房顶上有三个收集，这里就算用加速靴也冲不上去的，但是旁边有一个贴纸位，把月球的贴纸贴上去，收集就会降下来，同时月球会跑掉并解锁奖杯“痴心妄想”。

简陋的塔楼

全收集条件：无

序章的 BOSS 战，关卡开头部分有一段路要走，路上虽然有收集，但基本都在必经之路上，另外还有一部分奖励泡泡在给 BOSS 造成伤害的时候吐出来，这些一定要及时接住。

第一册 迷茫森林

遥远外太空的汽车电影院

全收集条件：双人或双手柄

这关像是一个水底世界的太空关卡，场景有太空舱和舱外两种，在太空舱外的时候会处于浮游状态，此时按下 × 键可以加速移动，但是拐弯能力会下降。太空空间内漂浮着很多奖赏泡泡，所以每次进入太空空间都要仔细地上下搜索一遍。

1. 太空舱内正上方有一个奖赏泡泡，离开太空舱进入第一个太空空间内，正上方和下方都有奖赏泡泡，左下角的奖赏泡泡要用帮浦炸弹将蓝色的障碍物吸出来才能拿到。将漂浮在太空空间里的圆形物体放进机关就能开启第二个太空舱的舱门。

2. 第二个太空空间，左下角火柱里面的两个奖赏泡泡可以直接用帮浦炸弹吸出来，上升过程中会看到几个奖赏泡泡放在了箱子里面，用帮浦炸弹将箱子吹到炮台前面打坏即可。

3. 进入第三个太空舱，要先从外面转动机关，让跳板转过来，然后回到舱内爬上去，利用跳板到上方的空间。上去之前记得将外面上方和下方的收集拿齐。除此之外，太空空间对面的墙壁摆放着 4 辆车，用帮浦炸弹可以将上方第二辆车吸出来，并撞破墙壁，然后才能进去拿收集。

4. 在上面的场景能拿到数个收集，注意利用跳板弹到内部的场景时要及时抓住墙壁，不然掉下去会被烫死。同时还要注意墙壁上的移动机关底下同样有电热板。进入上方的宇宙空间之后，从最上面将砖块拖回刚刚的太空舱内，用这个当垫脚拿收集。之后还要将这个砖块推到第四个太空舱当垫脚用。

5. 第四个太空舱内有两个收集暂时拿不到，先往前走出去太空空间，在这个场景中，砖块是无法通过圆环的，要先吹砖块穿过热流，然后自己穿过圆环，利用这个方法将砖块带回太空舱内。利用砖块垫脚进入内部的场景之后，旋转火把左下角的平台进去，能从太空走廊里拿到两个收集。

6. 利用大炮弹射到下一个场景之后，先收集了太空空间内的东西，太空舱下方有一个机关，可以直接用帮浦炸弹吸出来，此时要趁机关还原之前回到舱内，利用弹跳板跳到场景内轴的区域。旋转机关那里别忘了左下角的奖赏泡泡。

7. 进入上方的太空空间之后，最上面有一个要双人才能解的迷，这里要一名玩家在下方拉机关，另外一人才能拿上方的收集。三个机关里面一共有 6 个。

8. 进入左方的太空舱之后有一个在热流里上下移动的跳板，利用跳板过来外层的时候，上方有一个收集，这个收集只有跳过来的一次机会拿。

9. 在左边的太空空间有几个收集在热流内，同样吸出来即可。太空舱内的机关要先从外面按提示方向拉动机关，然后回去舱内跳上去抓住滚轮上去。滚轮上方同样有两个收集，用上方的跳板即可拿走。

10. 来到太空舱外面，先拉动上方的机关让连环炮台停下来，同时让里面的圆形砖块出现，跟刚才一样用帮浦炸弹将砖块吹到火墙外面，然后自己从圆环出去。另外，这个空间左下方同样有蓝色砖块挡住几个收集，吸出来即可。

11. 继续往左前进，拆掉两个机器人并经过 checkpoint 之后会看到一个提示向下走的平台，先不管继续往左走到尽头，可以看到墙壁上有个雕像，可以用电筒照出来，这样可以拿到数个收集。利用炮台到达最后的空间之后，不要管外层的场景，直接往左走出去，拉动机关就能拿到黄金珠过关。



TIPS

游戏过程中有不少地方要推箱子或者砖块当垫脚，其实这些箱子大部分都很轻，直接用帮浦炸弹吹会轻松省事很多。

摇，抖，滚



全收集条件：加速靴、双人

1. 这一关会出现大量传送装置，关卡开始的时候会有简单的教学，拿齐了奖励泡泡之后开始前进。

2. 经过了第一个 checkpoint 之后直走会看到一个大汉堡，这里要用到加速靴才能拿到上方的两个收集。

3. 经过了第二个 checkpoint 之后，地面上有个在场景内外两个图层之间传送的装置，传送装置类似跳板，从越高的地方进去，弹出来的高度也会越高，先传送到内部的场景轴，然后爬到最高点之后跳下来回到外轴，这样就有足够的高度拿收集并上去上面的平台了。

4. 利用两排相对的传送装置走到上方的时候，会看到有个收集提示要用加速靴才能拿到。

5. 接下来继续往前走有一个双人才能拿到的收集，这个要先让一个人控制外轴上方平台的把手，然后另一个人跳进传送装置，最好是利用跳板，从更高的位置进去，从内轴弹出来的时候，跳过电墙，此时控制把手的人要拉动机关用传送装置协助他，这样就能拿到外轴的三个奖赏泡泡了。

乘坐升降机上到中间停下来的时候是一个关卡分支点，左边是香蕉奶昔管道，右边则是草莓奶昔管道。两边都要进去解谜，顺序随意。

6. 从左边的香蕉通道进去，滑下来之后先别急着走，仔细看看管道出口内侧还有一条管，通往下层的空间，进去之后能拿到奖赏泡泡收集。同样，待会另一侧的草莓通道也有类似的隐藏区域。

7. 还是香蕉奶昔那一侧，从奶昔滑梯下来经过了 checkpoint 点之后，下方有一个传送装置是传送到内轴场景的，传送过去会马上掉落到电网上，但是那边被木板挡着的地方也有两个收集，这里只要将对应贴纸贴到木板上，该木板就会掉落，并且传送装置出口会移动到安全的一侧，这样就能安全地拿里面的奖赏泡泡了。

8. 有左右移动的电墙的网上面，爬上去的时候要利用右侧的传送装置躲过电墙。到达上方的 Checkpoint 之后还会有要用加速靴才能拿到的收集。

9. 回到奶昔那边，进入右侧的草莓通道。草莓通道这边相对简单很多，基本上没有特别隐蔽的地方，铁网旁边有个传送装置到内轴的滚筒上面，玩家要站到滚筒上跑动，让滚筒转动才能拿齐上面的收集，注意别掉下去，另外，从铁网爬上去之后又会出现加速靴才能拿到的奖赏泡泡。

10. 升降机上到顶部之后，往左走，跳进传送装置，从场景内部出去的时候用喷射撞一下里面的树枝，让小鸟带着两个奖励泡泡飞到外轴，这样就能拿下了。



TIPS

这一关有很多有趣的出场BUG，地点有好几个，其中一个是一开始传送装置教学的时候，用加速靴直接跳到右边叠放的杯子上面，再跳起然后垂直向上喷射一次，落到下方的传送装置里，这个高度会弹到内轴很高的地方，此时跳到右边的台子上，再跳下去就会落到场地外面的最下方，那里我们可以看到这个场地背景是一个夜总会。

高风险抢劫

全收集条件：闪现球

第一次打的时候能在这一关拿到新道具闪现球，这个道具充当重要的移动手段——当然这是基于第一次打没加速靴的时候而言，有了加速靴很多场景都可以直接过，不用麻烦地用闪电球了。另外，这一关要小心别被背景的探照灯照到，否则即死。小狗型的敌人其实只有嘴巴有攻击判定，其他部位很安全，大狗如果站在它们头上还可以跳得很高，不过没什么意义。

1. 开场的闪现球教学，教学模式上能拿到6个泡泡。教学结束之后，先往回跑，这边有3个奖赏泡泡，不过被激光挡住了，取得方法是先在背景的农夫上贴上六角星和帽子的贴纸，如图所示。而这两张贴纸是过关奖励。

2. 不断掉硬币出来的老虎机那里附近有一只大狗，大狗背后有一个带着帽子的肖像画，用电筒照一照，画中的帽子会浮现出





来，并且出现三个奖赏泡泡。

3. 坍塌的场景那边会有两个收集掉下来，注意接好。

4. 进入坍塌路段的时候，从第一个滑坡下来的时候要尽量靠左边滑行，这样下去之后才有足够时间拿那个泡泡，但滑行的时候当心别掉了下去。

摇摇欲坠的地窖

全收集条件：双人

怪袜娃的专属关卡，让玩家熟悉怪袜娃操作，所以几乎全程都要跑动，非常爽快。大部分奖赏泡泡在路上都能看见，惟独有一个隐藏点要求双人去拿的，在图中的位置往右上角跳上去就能进入隐藏空间，进去之后让一位玩家在机关上跑动，然后另一位玩家去拿。

值得一提的是，过关一次之后能拿到一张50 € per play的贴纸。再次挑战的时候，起点位置贴上这张贴纸可以开启倒计时挑战模式。不过能在限时内完成也没特殊的奖励。



灯光、射影机、牵引！

全收集条件：无

BOSS战，对付大型章鱼机器人，收集几乎没有难度的，难点是要无伤。第一阶段是简单的滚球部分，利用平台两边的墙壁弹跳躲过大球即可，小球则直接跳过去。躲过一定次数之后，平台上面就会出现按钮，踩上去就能发射导弹攻击BOSS。导弹攻击BOSS两次之后进入第二阶段，这一阶段一开始是一段强制卷轴的关，如果走得太慢会被BOSS头上的探照灯照到而死。卷轴部分结束之后会停留在一个平台上，此时BOSS会用探照灯扫射平台，要利用平台两侧掉下来的箱子增加跳跃高度躲过去，注意不能呆站在箱子上面。第三阶段是移动箱子，平台上面会不断有不同高度的箱子从右到左滑过，要利用左边的木柱利用三角跳躲过去。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

挑战房间：猜猜谁来晚餐?

全收集条件：无

一个比较特别的挑战关，开始的时候布娃娃会被分裂成8个，玩家输入的指令会同时作用到这些布娃娃的身上，但是他们响应指令的情况是不同的，换言之同样是向前跑，有些会快一点有些会慢一点，跑着跑着会慢慢散开。跳跃等动作也同理，不过可以利用平台的段差、墙壁来重新整理队伍。这一关全收集要求是每到达一个清算点的时候，队伍里有6个人以上，清算点就会掉下奖赏泡泡。而无伤达成条件是不损失一个人全员到达终点。

正如前面所说，所有人的响应情况并非完全同步，所以操作次数要尽量地少，以最简洁的行动前进，不要做无谓多余的动作，这样队伍才不会太分散。关卡的难点是最后一段路，所有人会被强制分成前后两批，要同时操控这两批人躲过路上的机关和悬崖，只要能保证队伍整齐就不会有大问题。如果一个人落单，或者走到了镜头外面，那基本上可以直接重来了。



机关挑战：轮子交易

全收集条件：无

这一关玩家要先组一辆车出来，然后再拿去跟古斯塔沃比赛，只要在比赛中胜出就能过关。一辆车有工具、底盘、轮子三种部件，玩家首先要选择底盘，然后再装上轮子和工具，每个底盘上面都有若干个位置可以设置轮子和工具，进入比赛之后按对应按键就能让这些部件运作。而根据底盘不同，可以装其他部件的数量也是不一样的。在这里还得解释一下工具的作用，气球顾名思义是让车体升起来的，但是根据底盘的形状和安装位置不同，使用气球的时候有可能会翻车；翻转器是让整个车体顺时针旋转的工具；喷射器同样顾名思义，不过安装的时候记得用摇杆设置喷射的方向；最后还有涡轮增压器，这个工具能提升轮子的转速，但这个零件也是最难拿的。所有工具在比赛的时候都有电池限制，不能无限制使用。电池在工具停止运作的时候会自动回复。

包括底盘在内，所有零件都能通过这一关里的奖赏泡泡获得。由于第一次挑战的时候车的零件较少，几乎不可能赢的。所以第一次挑战要先以收集为目标，先将能拿的奖赏泡泡拿了，然后再尝试击败对手，最后再将剩下的泡泡收集齐。前期想击败古斯塔沃可以参考【图A】的配置，车体选用三角形软管底盘，正中间放一个翻转器，配玩具车轮子。这个配搭的好处在于不怕翻车，三个轮子同时运作怎样都能以最快速度前进（除非你处于单轮着地的状态），下坡的时候利用翻转器让整个车体滚动，可以瞬间抛离对手。

赢了之后可以用【图B】的配置去完成剩下的收集，在路上最难收集的是靠近终点前那一段，下层是类似吊桥那样有波动路，而增压器的泡泡在上层。因为离终点近，所以前面不能被对手超太远，否则没拿到就结束了。【图B】选用的车体平衡性最好，能直接飞起来不翻车，方便最后直接飞到上层拿泡泡。但是由于没有可以加速的东西，前面不能有过多的失误否则会被对手抛离。最后附上【图C】的搭配，选用水管底盘配4个轮子，中间装上涡轮增压器和喷射装置，专门虐杀古斯塔沃用的。

图A



图B



图C



挑战房间：回到马上



怪袜娃专用挑战，这个挑战是考验玩家对怪袜娃操作的熟悉程度。挑战开始之后，房间内会出现多个粉红色的板子，触碰板子之后就会变成绿色并开始倒计时，时间一到就会变回粉色，玩家要在这短短的时间内将房间内所有的板子碰一遍，然后房间会变成其他结构，如此重复。画面的右上角还有一个总时间，在总时间内完成全部房间就算完成挑战，当然时间过了也能继续玩下去，只不过最后没有特殊奖励而已。另外，在拿到小泡泡的时候是可以让时间短暂停止的，换言之只要不停连续地拿到泡泡，后面的时间会很宽裕，总而言之就是一个考验玩家熟练程度的关，多试几遍即可。

挑战房间：谁先到星星

进入条件：4 人限定

冒险模式中惟一一个 4 人限定的房间，4 名玩家分别操作 4 名不同的角色，这个关卡需要运用到其中 3 名角色不同特殊能力才能过关(布袜娃完全是观光的)，在限时内抵达终点就算完成挑战。只要队友不是太蠢还是很轻松的。

第一个机关，塔哥可以变小从下方的小路走过去。史飞噗要飞到机关上方将红色的木板拉起来才能让其他人过去——实际上布娃娃用加速靴也是能飞过去的，但可怜的布袜娃就……过了第一个 checkpoint 之后，布娃娃要用帮浦炸弹将钉子版吹起来然后跟其他同伴通过。(史飞噗："我就看着你们。")

接下来第三个机关，要先用史飞噗将缩小的塔哥放到红色的平台上面，然后塔哥变大将平台压下去，开启旁边的跳板，一起跳到外轴的平台，继续前进，下一个场景各自用各自的方法上去上方的平台即可(塔哥要缩小之后钻进墙里的气流飞上去)。

到最后一个场景，塔哥先缩小到下层拉下机关，让其他同伴从上方通过，然后布娃娃在另一边将蓝色板吹下来给塔哥搭桥。最后一期进入火箭仓就能过关。



挑战房间：两两作伴

进入条件：2 人限定

关卡开始的时候两位玩家会分别出现在外轴和内轴两个场景上。不同轴上的玩家要互相帮助才能过关——通常是外轴的玩家帮(keng)内轴的玩家。前面的难度不大，但是到最后注水的场景有些难度。外轴的平台有蓝、绿、粉三种颜色的把手，第一次拉动把手之后就会开始注水，外轴的玩家是一直都安全的，但是内轴的玩家要不断地往上跑(建议事先装上加速靴)。上升途中要根据内轴场景亮起的灯推动相应颜色的把手，帮助内轴的玩家上去，如果外面的协调不好就会直接害死内轴的人。而且机关不是拉得越快越好，要时刻留意内轴玩家的动态，两人最好能保持沟通。能用两个手柄跟身边的人一起过最好(但是要注意人身安全)。

集齐关卡内的贴纸之后，最后的舞台会有一个讲故事的环节，将对应的贴纸铁道木板上完成整个故事就算过关。



第二册 宝塔殿

毛脚底、热煤炭

全收集条件：2 人

这一关隐藏的泡泡不多，但是有些要取得比较考玩家的操作。这关玩家操作的是喜马拉雅山雪人，游戏画面也变成了俯视角。雪人要利用风力和跳板地面来过关，风力地带走过去会直接吹起来，而至于跳板里面有两种，黑色的是根据玩家落下的高度反馈弹跳的高度，蓝色则是弹到一个固定高度。

1. 出门之后就往下走可以在风口上方的平台可以找到两个，从平台延伸出的小路里尽头还能找到一个。

2. 过了第一个 checkpoint 之后，弹跳板旁边有一个，吹风机吹起来之后可以看到上方的平台也有两个，但这里上不去的。先往左走两个高台之间还能看到一个跳板，跳上左边的高台，再跳到刚才有泡泡在弹的那个跳板上，这个高度就能上去那两个泡泡所在的高台了。

3. 过了第二个 checkpoint，第一块蓝色跳板旁边的高台上有两个，继续前进，从运输带跳到黑色跳板上弹起来还可以拿到一个，由于下来后就不能回到运输带的平台上了，所以拿这个收集也只有一次机会。

4. 第三个 checkpoint 处往左走，会看到一个双人限定的标志，这里要让一名玩家上去有脚印的高台上，另一名玩家从下面将它推过去才能拿到。这个 checkpoint 前面有条运输着热铁的运输带，运输带尽头空中可以看到一个，运输带旁边的平台也有一个。蓝色跳板弹上去的运输带高台上还有一个。

5. 第四个 checkpoint 左边，被蒸汽顶起来的雪平台上方，弹起来的时候配合跳跃可以拿到。

6. 到第六个 checkpoint，之后可以在必经之路上看到一个，随后蓝色跳板弹到移动平台上时也可以看到两个，之后这个平台延伸出去的小路尽头还有一个。从这个平台跳下去，踩到黑色跳板弹起来的时候能拿到一个，这个只有一次机会拿。

7. 第八个 checkpoint 前面的必经之路上能看到两个，分别在铁桥的两边。

8. 第九个 checkpoint 上面有一个可推动的机关，推到尽头之后上面的三个泡泡也会跟着掉下来。



翻页的对开本

全收集条件：2 人

1. 这关的特点是，在背景是书页的地区重力是反过来的。经过第一个翻转区域的时候一共能拿到 6 个，都是在必经之路上的。

2. 第一次拨动那个黄金球之后下来的地方能看到两个，外轴那个一定要拿了之后才能站到跳板上面，否则弹进去了就拿不到了。

3. 第二次进入翻转区域能拿到三个。

4. 第三次进入翻转区域能拿到一个(首次出现的刺猬型机器上方)，这个区域"落"到第二个



刺猬型机器所在的地方，左边能拿到两个，然后进去左边的隐藏房间，用电筒照墙上的天鹅，它会弹三个出来。

5. 内外轴来回弹跳的地带能拿到4个，这里的跳板是会根据黄金球的移动来运作的，继续前进，要移动白色砖块的区域能找到两个。

6. 第四次进入翻转区域的时候，往上落下的过程中可以拿到三个。碰到 checkpoint 之后往左走，这里有一个双人机关，此时让一个人拉住球形机关，另一个人用闪现球射进下面的小洞内，传送到下方的区域就能拿到4个。

7. 进入第五个翻转区域（有闪现球和传送的那个区域），到达 checkpoint 之前的必经之路上能拿到2个。过了 checkpoint，利用跳板跳到上方的平台之后，进入左边的空间可以看到4个，由于闪现球是不能穿过泡泡的，所以要从泡泡之间的小空缺射过去，命中后面的传送门才能将自己传送过去。

8. 继续前进，消灭掉带刺的机器之后，后面被火柱挡住的翻转区域里面，角落那里可以看到三个。

9. 升降机下降的时候内轴的泡泡会不断被打过来，站着就能拿齐。升降机降落到底下之后往左走会发现一只木板熊，在头部的位置贴上贴纸。之后它会动起来，并且打开左边的门，拿到5个。

10. 进入内轴之后，可以从 checkpoint 前拿到一个。

精神错乱

全收集条件：加速靴

首次获得挂钩冒的关卡，教学部分结束，并正式进入火箭之后（第一个 checkpoint），跳上第一根缆绳之前的平台那里，背景会弹出一个小人，小人手上拿着一块木板，在上面贴上“宝塔殿锤子”的贴纸能够限时竞速模式。

1. 从第一到第二个 checkpoint 之间能拿到5个奖赏泡泡，都是在必经之路上的，第二个 checkpoint 之后也能拿到一个。

2. 第一次到火箭外面攀爬地带能拿到两个，回到火箭内，到第三个checkpoint前能拿到一个。

3. 第三个 checkpoint 之后，两个热碳上的机器之间的平台上方可以拿到一个，正常来说踩爆其中一个机器之后要利用弹力跳上去拿的，但是有加速靴就没关系了。



4. 到火箭右侧外围，跳板弹起来之后能拿到两个，此时旁边会有提示换加速靴，上方有3个收集。

5. 回去火箭内部，第五个 checkpoint 之前能拿到一个。接着沿着风力上去的通道也可以拿到4个。从传送口出来，攀着缆绳到达一个小平台处，会看到上方有提示要用加速靴才能拿到两个奖赏泡泡。之后缆绳的尽头跳板上面可以拿到两个。

6. 到达第六个 checkpoint，从左边的通道下去可以拿到三个，到达下方的空间之后，用电筒照墙上的画，画中的狮鹫会落下三个奖赏泡泡。从 checkpoint 左边出去，来到火箭左侧外围，这里又有提示要用加速靴，才能拿到下方的奖赏泡泡。攀网躲过落石的区域能拿到4个。

7. 第七个 checkpoint，钢缆那一段路可以拿到4个，就看你有没有本事……

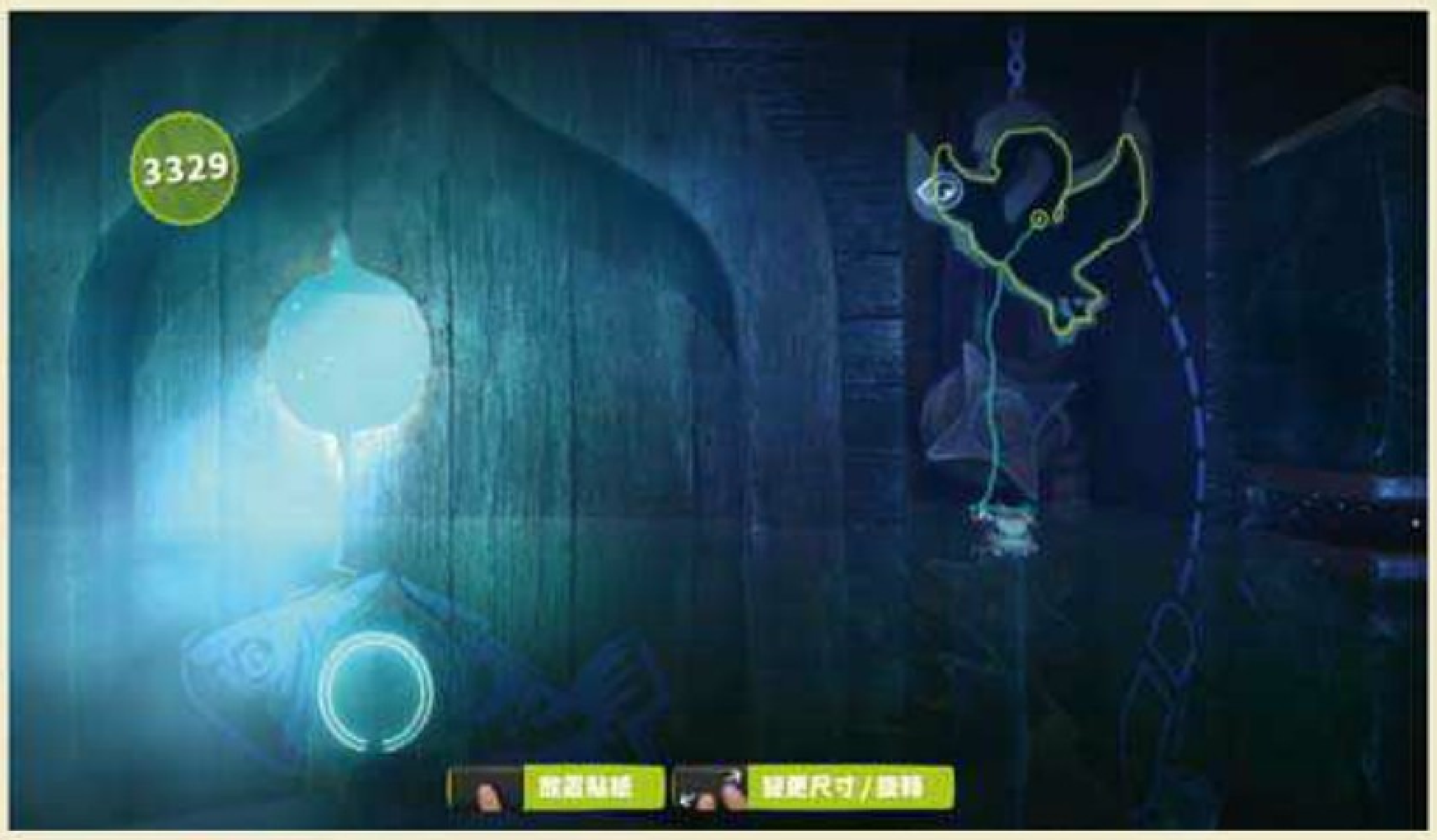
8. 过了第八个 checkpoint 之后会看到两根钢缆（下面那根有敌人），跳到上面那根钢缆上往右滑动，进去场景内侧可以拿到三个。继续前进，到攀网的场景上去之后，从斜坡滑下来的时候，斜坡尽头有两个，在斜坡下面可以用加速靴可以一口气全拿走。之后先别急着到右边去，先过去左边会看到加速靴的提示，飞过去可以进入火箭外围的隐藏地带。这里可以拿到大量的奖赏泡泡（共5个）。

9. 第九个 checkpoint，火箭右侧的攀爬路段上可以拿到4个。

10. 经过了第十个 checkpoint 之后，来到下方的灼热地带可以看到有加速靴提示，飞上去可以拿到一个。

11. 第十一个 checkpoint，风力上升地带有三个。

图图探戈



全收集条件：2人

1. 塔哥专属关卡，开始的位置左右两侧一共有5个奖赏泡泡，按照教学操作就能拿到。第一个 checkpoint 所在的场景有4个，很容易看到。

2. 从小通道下来之后，有提示往下压的地方变大，然后缩小弹起，这样可以拿到空中的奖赏泡泡。这里一共有3个，变小之后从左边小路进去还能找到三个。

3. 第三个 checkpoint 之后会在必经之路上看到4个，不用急着拿，进入左边的场景之后弹到内轴的跳板上上去，经过第四个 checkpoint，然后往左走可以回到刚刚那4个奖励泡泡所在地的内层。变身大塔哥抓住上面的吊球荡过来即可拿到。

4. 被滚球追赶的通道上可以拿到2个。

5. 第5个 checkpoint 后面有一个要双人才能拿解的机关，其中一名玩家要变大拉住下方的圆形按钮，另一名玩家要变小并利用风力到上层去拿奖赏泡泡。单人游玩的玩家先别急着登出，拿齐了之后往左继续前进，变小进去隧道里的时候有两个分支，两边都各有一个奖赏泡泡，这里要分头下去。下水之后，变小从右边的通道进去可以找到两个。另外，墙壁上有一个白天鹅的贴纸位，贴上去之后可以让水位下降，这时就可以进入右边的原本在水底的小通道了。小通道里面还能拿到奖赏泡泡。

6. 跷跷板的场景左侧，变小进去可以拿到奖赏泡泡。回到跷跷板那里，变大将跷跷板左侧压下来，此时上方会降下一个可以抓住的圆球，变小，然后跳上去抓住，荡到右侧拿剩下的奖赏泡泡。

灾难相连到天边

全收集条件：无

塔哥专用关卡，由于宝塔殿这边没有 BOSS 战，所以这一关也是宝塔殿主线的最后一关。整关的流程就是一个跑酷关卡，身后的两条锁链会不断地破坏身后的场景，而玩家要不停地往前躲过障碍物逃跑。如果不小心被追上或者被砸到水中就会死，之后会从前方隔一段距离的地方重新出现。但是总的接关次数是有限的，失败次数太多就要重来。因为死掉会从前方归复，而且接关次数也不少，所以稍微熟悉之后肯定能死到终点。但是，归复点是固定的，所以有可能一出来还没来得及控制就又被砸下去……

关卡的收集都在可见的地方，都是比较考操作和运气的，而且关卡设计上也没可能一次达成全收集，只能靠大家通过不断地重复挑战去熟悉和收集。



一分排水一分收获

全收集条件：无

塔哥限定挑战，特殊条件是要在限定时间内到达终点，当然时间过了到达终点也没关系，只是拿不到最后的奖励罢了。塔哥在缩小的时候可以在水面上走动，变大之后会沉水，沉到水里之后缩小可以像踩到跳板那样跳出水面。熟练运用形态切换和水面弹跳技巧是过关的必要条件。

这一关限制时间只有 24 秒，实际上是远远不够的。不过拿到大小泡泡可以让时间短暂地暂停，因此我们过关的时候要不断吃泡泡。由于时间紧迫，死一次基本上就跟完成无缘了。奖赏泡泡的基本上都在必经之路上，但赶路的途中难免会漏下一些，回头再慢慢补上即可。限时之内抵达终点还能拿到最后 4 个泡泡奖励。



大熊与我们同在



全收集条件：无，但推荐装备加速靴。

本关的特殊奖励条件比较另类……玩家在过关的途中不能拿任何一个分数泡泡。虽然拿了也能过关，但是到终点的时候拿不到奖赏泡泡（收集），而且本关惟一的收集也只有这些。背景笼子里的熊每隔几秒就会跳跃并造成地震，地震可以弹起玩家，攻略过程中有些地方要借助地震才能到达，但是有些地方，比如天花板上有热板的地方如果被震上去会死。如果不想被震飞，可以在熊落地前一瞬跳起来。

到达第二个 checkpoint 前的一段路都比较简单，第二个 checkpoint 之后有一条天花板是热水管的通道，到通道尽头可以直接用加速靴飞到对面的平台，这样可以省了走一段路。第三个 checkpoint 之后是运输带地带，调整好高度用加速靴前冲可以躲过地面的分数泡泡以及避免地震，第四个 checkpoint 之后，爬铁丝网的地方同样可以用加速靴从最上方躲过网上面的分数泡泡。到最后一条滑坡，坡上的泡泡比较难躲开，此时同样可以用加速靴调整滑下的位置。达成了不拿分数泡泡的条件之后，记得先别急着去终点，先拿了奖赏泡泡再过去，否则前功尽弃。（笔者就是很郁闷地犯过这种低级错误……）

挑战房间：这里、那里、到处去



进入条件：2 人限定

双人限定关。关卡开始的时候一名玩家要先进去可飞行的传送装置里面进行操作。另一名玩家则要在外面正常闯关。控制传送装置的玩家要在适当的地方接应外面的玩家，而外面的玩家要触发边前进边给飞行传送装置开路。关卡内没有要找的奖赏泡泡，只有到终点达成条件才有，所以熟悉一遍之后争取无伤吧（实际上一个人控制两个手柄也可以轻松过关）。到了终点之后打开贴纸，按照木板的形状将照片内的有相似图形的部分贴到木板上即可获得奖励并过关。

第三册 天花乱坠湖

巨兽的肚子

全收集条件：先通关一遍、电筒、加速靴

这一关的全收集比较特殊，关卡从开始位置一直下来到底下，有一个要利用泡泡渡过胃酸湖的场景，背景那里有一条鱼，要将鱼头和鱼尾分别贴到鱼上面，它就会帮我们封住这些泡泡，此后关卡部分地方会发生变化（相当于变成了Hard难度，而且非常依赖加速靴），下面分变化前和变化后两部分来分别讲解本关的收集。



变化前

1. 从开始位置下来到底部的必经之路上能拿到3个奖赏泡泡，通过了木箱机关之后，在第一个checkpoint之前还能拿到一个。

2. 第二到第三个checkpoint之间没有奖赏泡泡，第三个checkpoint之后，踩着有虫子的弹跳板到关卡内轴，之后前方有两条虫子的传送装置上方有两个，如果有加速靴可以轻松拿，否则要依靠外轴的弹跳板。进入传送装置到达外轴之后，弹跳板上还能拿到1个。弹跳板左侧的平台上有1个。拿到这个之后，跳下去踩弹跳板，跳到左上角的网上面能拿到1个，沿着网爬上去之后还能看到3个，以及第四个checkpoint。先别急着往右走，左边有一条很小的隐藏通道，走到布幕后面会发现一个贝壳，里面有1个奖赏泡泡，要用帮浦炸弹吸出来。

3. 第三个checkpoint上方的笼子里能找到2个。接着从右边的弹射器弹上去的过程中必定能拿到3个奖励泡泡，到达上方平台之后还会看到1个。在这个位置往左走能进入一个下方的胃液不停浮动的房间，一共有5个，等胃液水位下降时利用下方的弹跳板和传送器去拿。返回往右走到达第四个checkpoint（刚刚左边那个不计算）。

4. 站在三文鱼肉片滑下水流再到弹跳板抵达第五个checkpoint前这段路程中能拿到4个。

5. 第五个checkpoint之后，S型攀爬地带可以拿到2个。

6. 第六个checkpoint后面，两个跳板在胃酸上的场景，从右下角进去会看到一个贝壳嘴里放着一个奖赏泡泡，同样用帮浦炸弹吸出来。两块弹跳板正上方各有1个。之后，从左上方的机关弹上去的时候，同样能拿到3个奖赏泡泡（必定获得）。抵达平台上方之后，画面会有提示右边需要两个人进去才能拿到收集，方法是一个人拉下机关，一个人去拿，一共4个。

7. 回去刚刚那里往右边走经过第七个checkpoint（同样双人那边的不算），先直接跳到左侧的平台进去里面的隐藏空间，用电筒照墙壁上的螃蟹，它会丢下3个。

8. 第八个checkpoint后面是强制卷轴关卡，下方的胃酸会不断涨高，玩家要不断往上逃跑，逃跑的过程中可以拿到5个，部分在一次上升过程中只有一次拿取的机会，一定要把握好。

至此，完成度应该是77%。

变化后

1. 第一个checkpoint之后，必经之路上能看到两个。

2. 第二个checkpoint之后，从有虫子爬的传送门进去，传送到外轴，原本有弹跳板的地方现在没了，只能用加速靴飞到右侧平台，不过此时上面会多了一个奖赏泡泡。飞到左上方的网上面时，先别急着爬上去，因为左边的多出来的网上还有3个新的，利用加速靴飞过去拿。

3. 第五个checkpoint（过了三文鱼漂流部分到达的checkpoint）的左边，注意是左边，背景挂着个人的场景往左跳出去能找到3个。返回第五checkpoint继续往右前进，传送装置后方多了个小平台出来，平台上有2个。

4. 不断有两行“鱼豆腐”掉下来酸液瀑布后面的平台上可以看到两个，再前面是S型攀爬地带，注意上方有虫子爬行的平台上面有酸液，要用虫子的头当垫脚，或者用加速靴一口气跳过去对面。

面具工匠的高塔

全收集条件：2人

这一关首次拿到加速靴

1. 开始之后先往右走，先跑一边原先的教学部分把遗漏的奖赏泡泡拿回来。刚出来的场景右上角能拿到1个，沿着管道下去，走到尽头可以拿到1个，按照提示来到上方的平台，在传送装置的上面可以拿到两个。进入场景内轴之后，场景右上角能发现1个。之后从里面的传送装置传送回外轴的时候，钉子板上空可以拿到一个。教学部分结束，沿着管道回到起点（后文的checkpoint不计算教学部分那些）。

2. 经过第一个checkpoint之后，利用两个垂直的空中充电点冲上去能拿到3个奖励泡泡。继续前进，进入内轴之后，利用空中充电包往上飞的路段能拿到3个。

3. 到达第二个checkpoint之后，先往右侧的平台飞上去，这里会发现墙上两个钟型的木板，两个都贴上贴纸之后，墙上的金属会延伸出金色的线缆。这一步完成之后，关卡后面还会有好几处同样的装置也会连上线缆，而且都对应几个收集的。切换挂钩帽上去就能拿到checkpoint上方的两个奖励泡泡了。经过这个checkpoint之后很快就会看到第二个线缆连接处，在线缆开头和末端一共有4个奖赏泡泡。回到上方，利用传送装置到上层之后会拿到一个，之后第三跟线缆出现，沿着这根线缆上去能拿到两个。

4. 第三个checkpoint后面，钉子路上方有一个，如果这轮挑战不追求无伤的话，直接跳下去拿了之后死一便也没关系。

5. 第四个checkpoint后面，传送装置来到外轴钉子板上方的移动平台处能看到左边钉子上面有一个，同样是考验玩家的技术去拿的，不过因为checkpoint也在附近，所以死一次也没关系。从这个场景飞到上方还会拿到一个。

6. 经过第五个checkpoint之后会有新的线缆出现，线缆上方有1个，跟着线缆滑到场景后面还能拿到两个。随后经过钉子路的时候能拿到一个。进入内轴的



场景可以拿到两个。之后用传送再次回到外轴，从钉子路尽头飞上去的时候可以拿到两个。

7. 第六个 checkpoint 附近有 1 个，天花板有蜘蛛敌人的场景下方会出现线缆，沿着线缆过去能拿到两个。继续前进，往上走的时候会拿到一个。之后会出现双人限定的隐藏区域。这个双人区域要两位玩家分别同时站在场景上方的红色按钮上，中间的大钟才会将奖赏泡泡降下来。

8,. 第七个 checkpoint 后面有一幅画，用电筒照那幅画会让里面的面具掉出来并砸烂地板，这样能拿到 3 个，进入内轴之后，躲开钉子平台下去底部的途中可以拿到 5 个。

云朵车队

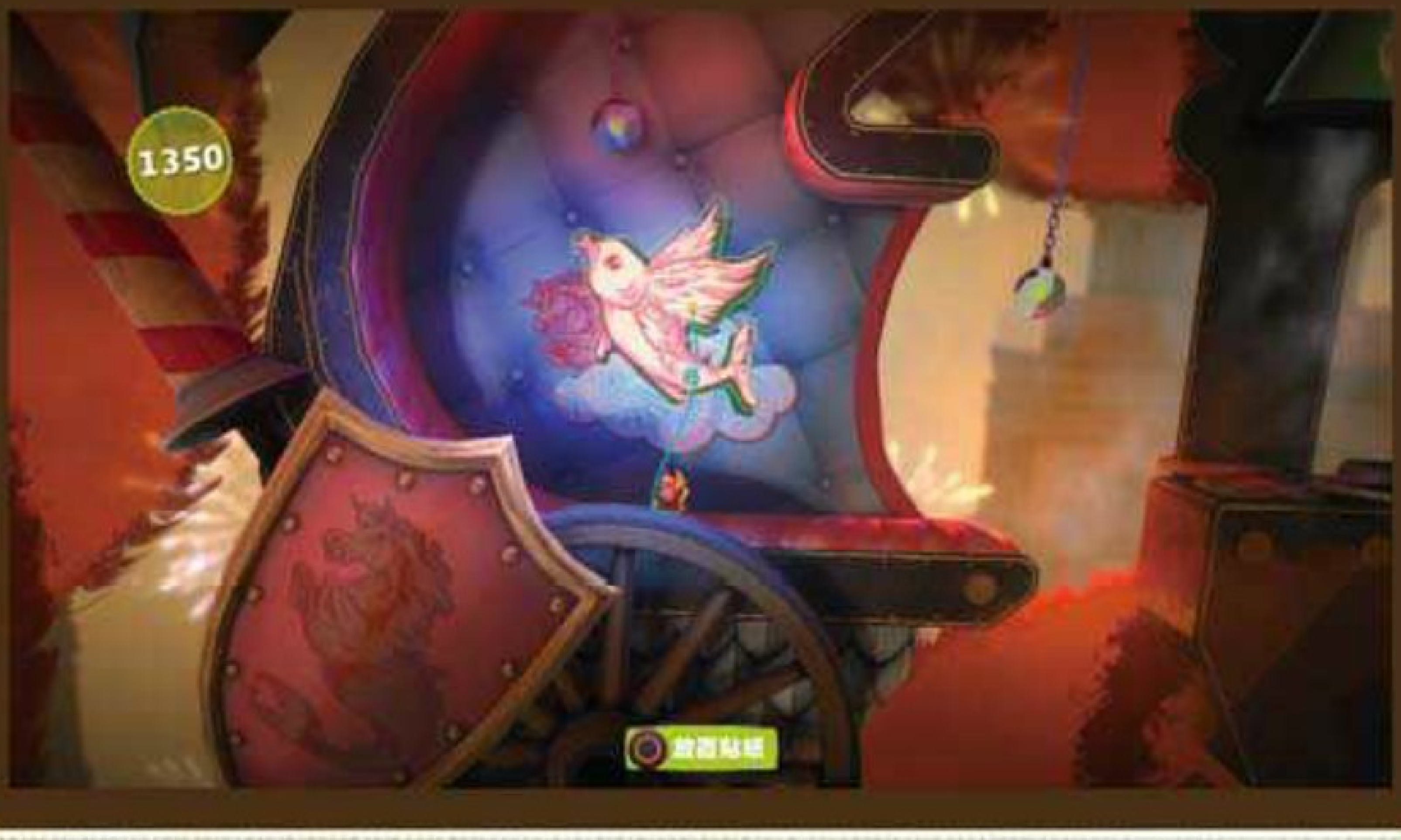
全收集条件：2 人

史飞噗专属关卡，不要看到开头有教学部分就觉得很简单，其实这一关难度还是比较高的，一方面因为流程比较长，另一方面是要控制这只鸟穿过很多狭窄的通道而不能碰到两边带电的墙壁，对无伤要求的容错率很低。个人建议穿过那种狭窄通道的时候可以善用滑翔，因为滑翔的移动轨迹平稳，像发抖那样飞反而很容易撞到。这一关大部分的奖赏泡泡都在必经之路上，只有下面几个比较难发现。

关卡开头的教学部分里，教完滑翔之后后面还有一条通道提示让你滑翔下去，这条通道底部有的背景里有一个贴纸提示，将对应的飞鱼图案贴纸贴上去就会出现三个奖赏泡泡，赶紧追上它们吧。

教学模式结束之后会跟牛顿见面并展开一场小战斗，牛顿丢出炸弹的时候，捡起其中一个炸弹丢到左边炸开木板能拿到下方的奖励。值得一提的是牛顿的炸弹可以空中接住的，这样可以节省一些搬运的时间。

2. 在拉动机关射出马桶塞的场景往上飞，会发现双人限定的机关，两名玩家分别将墙壁拉起来，让斜坡上面的奖励掉下来即可拿到。经过了后面的 checkpoint 之后，在移动的电墙后面（海马图案的盾牌背后）能找到两个隐藏的奖赏泡泡。

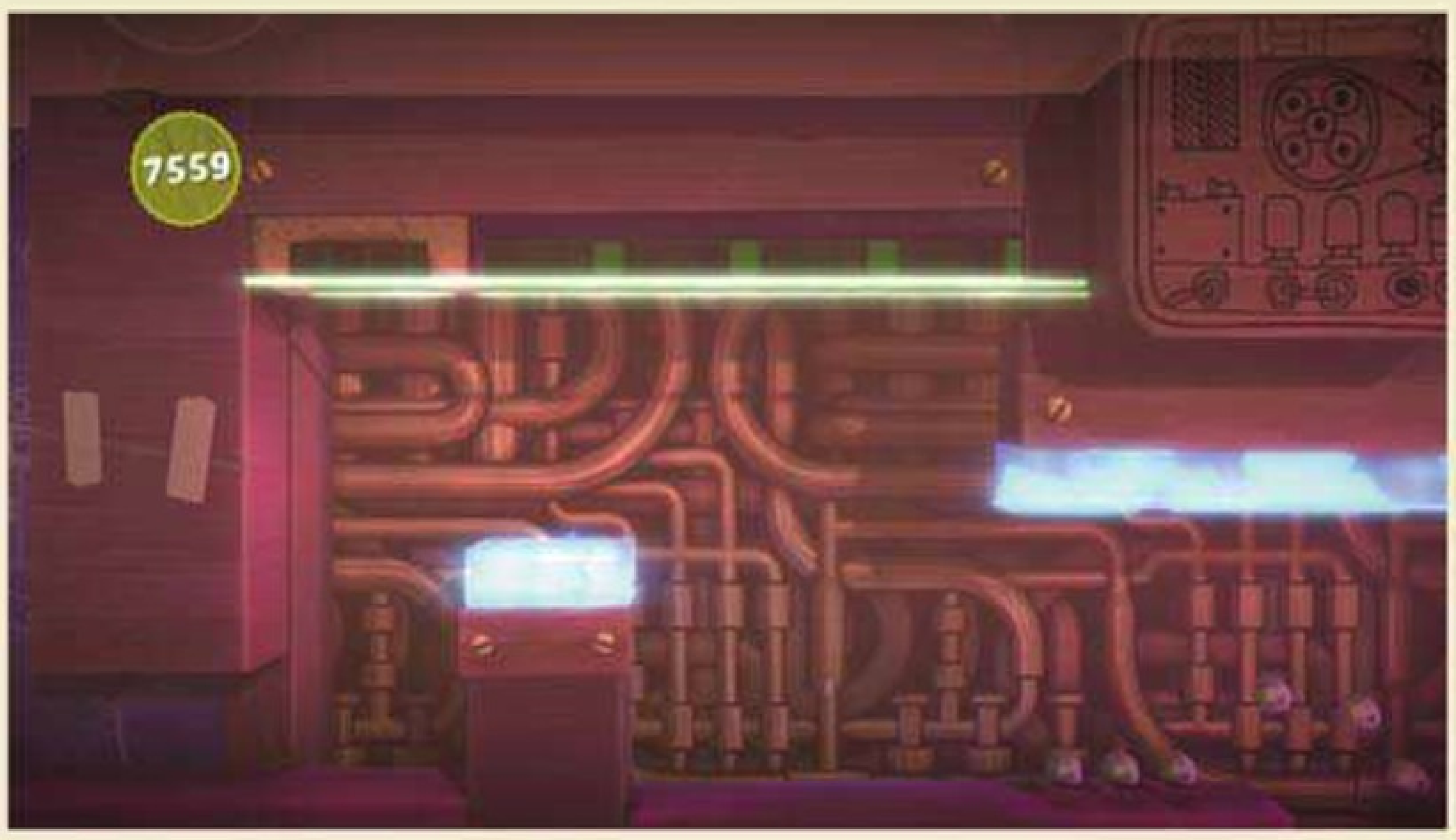


大逃亡

全收集条件：无

三英雄去救布娃娃的关卡，个人感觉这一关要达成无伤比最终关还难，而且还有很多比较麻烦的收集。下面主要列出一些容易漏掉的。

怪袜娃部分：奖赏泡泡都在必经之路上能看到，就看你能不能拿到罢了，多重复挑战就行了。但是有两个比较难拿，在第二个 checkpoint 后面有一个搬动着砖块的机器人，这个场景左上方有三个收集，拿取的方法是先拉开一小段距离，等机器人把砖块放到这边的时候冲过去，利用三角跳刀机器人头顶上，然后马上跳到奖赏泡泡所在的平台（时机非常短），注意这个过程不要把机器人踩爆，不然就只能重来了。第二个机器人那边看上去更复杂但其实有很简单的方法，我们可以直接跳到钉子板上面，然后看准位置跳起来拿即可。



塔哥部分：同样，塔哥这边的泡泡大多数都不隐蔽，但是很考验玩家的操作技术。特别是粉红色炮弹那部分，可以说是本关无伤挑战最困难的地方之一。有钉板的车子撞过来的时候记得缩小，这样既能安全躲过又能拿到里面的收集。红色的玻璃一定要在变大状态下借助弹跳的冲力才能破坏掉。进入水中来到有绿色运输带的场景，在第一条绿色运输带处缩小并往右走能进入隐藏通道，位置如图所示位置。进去之后会来到一个隐藏的房间，给房间上的心形木板贴上相应的贴纸，旁边的水管会掉落 3 个奖赏泡泡。

史飞噗部分：飞过了两边有紫色炮台不断地射击的区域之后继续往上飞，会找到一个隐藏空间，将墙边的机关拉出来可以拿到两个。激光走廊里面有好几个，而通过了激光走廊之后，checkpoint 点右上方牛顿的奸笑牌子背后藏着一个奖赏泡泡，这个也很容易会漏。

挑战房间：空中战斗

全收集条件：无

史飞噗专用的挑战。这一关是生存关，取得 5000 分就算过关，关卡里面没有奖赏泡泡，成功过关就能获得奖励。同时本关没有无伤评价。

玩法是控制史飞噗，场景背景牛顿的热气球会有一个准星追着我们，一旦进入准星的范围内它就会发射激光，反应时间大概是 1 秒左右。同时画面下方会不断有触角伸上来，我们要引诱准星射击触角并破坏掉，触角如果没有及时破坏的话，完全伸出来之后会变成飞行敌人。触角的颜色有蓝、红、紫三种，蓝色只有 50 分，但上升速度和飞行速度最慢，红色和紫色有 150 分，其中紫色上升速度和飞行速度最快，必须优先击杀。这里的得分跟分数泡泡一样，连杀有额外的倍率奖励。

玩这个的时候大家只要记住，让自己、准星和触角三点一线，然后马上离开，牛顿的镭射就会能破坏掉敌人，后期触角杀不过来，大量变成敌人的时候，刻意地飞进去准星内，然后往敌人飞来的反方向躲，引诱敌人进入准星内即可。成功获得 5000 分就能获得额外奖励。并且解锁本关的奖杯。



机关挑战：即时竞技

同样是一个组车的挑战，但是跟之前的竞速有点不一样，这次是要想办法让车飞得更高更远。刚开始的时候房主只会给你三个基本零件，你只能组出性能相当有限的车出来。然后你得先去挑战，之后它会根据你的成绩再额外给你其他更强的零件。

达成挑战的要求是能飞2000（单位姑且用米吧）。初期按照能用的给你组就行了，随便可以飞到几百米，之后房主会给你第二批零件，这套零件我们的目标是要飞到1100米左右，可参考【图b1】的配置。香蕉底盘配板球轮子，选用香蕉底盘是因为它可以装两个工具，其他单工具的车体能飞900米已经顶天了。工具方面装了两个拍击器，这个像是翅膀那样的东西。车刚飞起来的时候就要利用这个拍击器提升车的高度，这样可以让车飞得更远。重复尝试几遍让成绩达标之后，房主会给我们第三批零件。

利用第三批零件，我们的目标飞到1500米以上，可参照【图b2】的配置，选用了烫斗车底配底片卷轴轮，车体中央的工具选用涡轮增压器，后方的工具选滑翔翼，前方的工具依旧是拍击器。进入实际操作的阶段要讲究一些技巧了，车子往下冲的时候要开动轮子并用涡轮增压器加速，车飞起之后赶紧用拍机器提升高度，拍机器设置在前方是因为好控制车身平衡，不会翻转，上升到最高点之后打开滑翔翼滑下来。成功飞到1500米之后，房主会给我们最后一批零件。

利用第四批零件，这次的目标就是要突破2000米了，可参照【图b3】的配置，选用生日蛋糕车底配底片卷轴轮（第四批里面的冰轮子不能加速）。工具方面，○键位设置一个涡轮增压器，×键位以及后方的L1键位设置火箭推进器，前方L1键位设置气球。工具的安装也有些讲究，两个火箭推进器应该跟水平面大概呈20°角左右，气球的作用不在于提升高度，而是为了让车在飞行的时候能保持车头向上的趋势。实际上也可以考虑换成火箭推进器（喷射角度要垂直于地面或者稍微偏后），说不定效果会更好。进入实战，车滑下来的时候开动轮子并用增压器加速，飞跃起来的时候同时开启气球和两个火箭推进器。只要顺利的话就能轻松突破2000米（要是失败的话建议反复尝试，以上所有配置仅供参考）。



图b1



图b2



图b3

奖杯攻略

白金路线

白金难度	4/10
白金所需时间	约30小时（视玩家实力而定）
在线奖杯	5（部分可本地双人游戏解决）
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	良好的网络环境，有两个PS4手柄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
32	17	8	6	1

虽然本作的白金不要求全收集，但依然有两个难点，一个是全关卡无伤，另一个是网络要素。后者要看玩家自身的网络条件，联网之后如果网络状态不好的话，游戏会一只卡在读盘画面，所以追求白金的玩家请慎重。而全关卡无伤这个奖杯，实际上只有最后两关稍微有一点难度（因为关卡结构长，容错低），其他关卡都比较轻松，实际上花点时间去练就行了。个人推荐白金路线是先直接打一遍主线，因为一上来不熟悉关卡就追求无伤并不实际。先通一遍，拿到后期的加速靴之后，前面的关卡都会简单很多。第二周目就将无伤和全部挑战关卡相关的奖杯都清了。

开始创作关卡之前建议先打通玩具箱学院两个学期的课程。玩具箱学院是教学和解谜关卡结合，教学部分是不能跳过的，重复挑战很繁琐，加上关卡本身的难度不高，因此建议第一遍就争取无伤过关。

这里要提醒大家，玩具箱学院模式有时间回放和暂停功能，这个主要是给大家在调整关卡设施出错的时候返回用的（可以理解

成 ctrl+z)。但是，这个功能不能取消受伤记录，换言之如果你不小心踩到陷阱（已经判定中了），即使你在 checkpoint 出来之前回放取消掉，这一关都不算无伤。

部分关卡的最后有限时挑战，如果发现浪费了时间也可以用这个方法让时间倒回去，但是暂停不能让倒计时停止。另外，在倒计时的路段里也有很多收集，因为收集只要拿一边就 OK，所以拿到了收集之后可以时间回放，你会发现时间回来了，而且收集也拿到了，这个小技巧可以节省一些时间。



奖杯列表

100%完成 白金
取得条件：获得其他全部奖杯。

一个怪袜娃 铜杯
取得条件：变身为怪袜娃，解锁相应角色后获得。

大小塔哥 铜杯
取得条件：变身为塔哥，解锁相应角色后获得。

飞天小高手 铜杯
取得条件：变身为史飞噗，解锁相应角色后获得。

痴心妄想 铜杯
取得条件：月球不该待在棍子上！把它给弄掉。
奖杯说明：这一关是序章关卡"连结庄园"收集相关的奖杯，可以参看正文的对应部分。

她要爆炸了 铜杯
取得条件：在"创作"模式中将热电发挥至极限。

他们会游泳？ 铜杯
取得条件：把一个布娃娃机器人泡在水里。
奖杯说明：布娃娃机器人在玩具箱学园中出现。

老派！ 铜杯
取得条件：使用《小小大星球2》中的强力道具。

锦囊妙计 铜杯
取得条件：在两个机关挑战中均获得胜利。
奖杯说明：分别是迷茫森林的"轮子交易"和天花乱坠湖的"即时竞速"两个关卡，可参考正文中的详细分析。

配来配去 铜杯
取得条件：装饰一个冒险地图。

我们必须更深入… 铜杯
取得条件：制作一个使用全部16个图层的关卡。

新潮 铜杯
取得条件：在关卡中设置一个"挂勾帽"。

精选清单创作者 铜杯
取得条件：制作一个精选清单。

我们去冒险吧！ 铜杯
取得条件：游玩一个社群冒险。

充满冒险精神 铜杯
取得条件：将一个社群冒险加入"我的最爱"。

努力不懈的人 铜杯
取得条件：完成"玩具箱学院"第一学期训练。
奖杯说明：建议第一次打的时候连无伤过第一学期的奖杯一并解了，下同。

毕业生 银杯
取得条件：完成"玩具箱学园"第二学期训练。

滑溜斜坡 铜杯
取得条件：制作一个滑行坡道。

顶尖驾驶员 银杯
取得条件：毫发无伤完成"云朵车队"关卡。

自由的鸟儿 银杯
取得条件：挑战房间"空中战斗"中摧毁至少25个牛顿的机器人。
奖杯说明：天花乱坠湖的挑战房间，击破触角或者触角变成的蝙蝠型机器人都算。具体可以参考上文对应关卡的攻略。

八点钟晚宴 银杯
取得条件：迷茫森林的挑战房间"猜猜谁来晚餐？"不损失一个布娃娃抵达终点（达成毫发无伤评价）。

梦想国度漫游者 铜杯
取得条件：探索宝塔巅的"团队精选"通道。

我、最、无、敌！ 银杯
取得条件：使用"游戏设置调整器"变成无敌状态…并证明你有多么无敌！

造物者新手 银杯
取得条件：毫发无伤地完成玩具箱学院第一学期。

资深造物者 银杯
取得条件：毫发无伤地完成玩具箱学院第二学期。

毕业典礼 银杯
取得条件：完成"玩具箱学院"两个学期的训练。

别独自前往… 金杯
取得条件：和另外一个布娃娃一起完成所有冒险关卡。

冒险王 金杯
取得条件：毫发无伤完成所有冒险关卡。

一个名为"探索"的人 金杯
取得条件：在冒险模式中完成所有探索。
奖杯说明：包含挑战关卡在内所有关卡完成一遍即可，无需达成无伤或者全收集。

重组乐队 金杯
取得条件：让传说中的英雄全部复活。
奖杯说明：怪袜娃、塔哥、史飞噗三个角色解锁后即可获得。

制图师 金杯
取得条件：制作一个冒险地图。

返校 金杯
取得条件：穿着牛顿服装游玩任一道"玩具箱解谜"关卡。
奖杯说明：牛顿的服装可以在天花乱坠湖的挑战房间"空中战斗"上方找到。



中土 摩多之影		WB Games	角色扮演
PS4	Middle-earth Shadow of Mordor		美版
	2014年9月30日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为59.99美元		

《中土 摩多之影》是以《指环王》作者 J.R.R. 托尔金笔下的史诗级奇幻大陆中土大陆为背景而制作的游戏，本作的故事设定在了《指环王》之前，玩家将扮演原创人物塔里昂探寻魔戒的诞生之谜，托尔金笔下的众多经典人物均在游戏中有所登场。而除去这些故事要素，本作也具备着极高的游戏性，本次攻略将会带大家领略这款游戏的全貌，成为各位在中土世界的完全生存指南。

文 （实习编辑）Mikiya 美编 小瑟

系统篇

基本操作

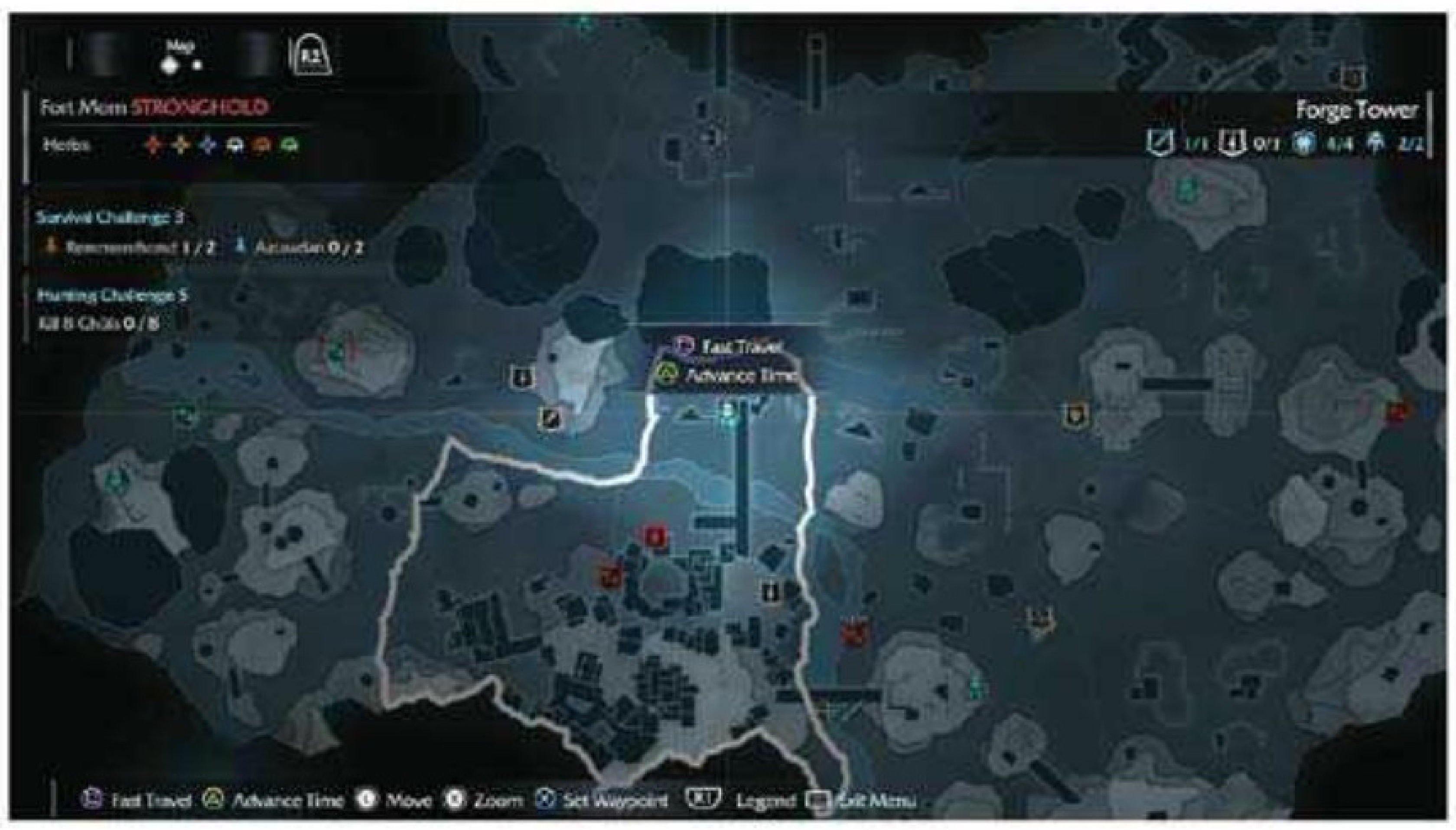
按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键↑	激活被刻印的敌人
十字键↓	杀死被刻印的敌人
× 键	翻滚 / 攀爬 /（长按）奔跑
○键	亡魂震击 /（长按）吸取或刻印 /（攀爬时）下落
□键	攻击
△键	反击
L1 键	亡魂视角
R1 键	互动 /（长按）抓取
L2 键	投掷匕首 /（长按）拉弓
R2 键	（长按）潜行
OPTION 键	打开菜单
触控板	打开地图

界面说明



1. 小地图
2. 生命值
3. 专注值
4. 弓箭数
5. 武器之力能量槽
6. 追踪目标信息

地图与锻造塔（Map and Forge Tower）



本作的舞台设定在中土世界摩多大陆的两个地区，乌顿地区（Udun）和诺恩地区（Nurn），这两个地区分别有着独立的地图。在游戏中可以通过按下触控板直接打开大地图，游戏中所有的地点、收集品、带有绿色核心的兽人以及各种任务都会在大地图上标明。和其他沙盒类游戏一样，玩家可以通过在地图上的任一地点按 × 键来设定路标，之后便可以直接在行动时跟随浮标前往目标地点。除此之外，游戏中也提供了用于在不同地区之间快速旅行的据点，那便是锻造塔。锻造塔分布在每一张地图的各个小区域中，在点亮锻造塔后，便可以在地图上看到其覆盖区域里所有的收集品以及任务的位置。在没有被敌人发现的情况下，将光标移动到已点亮的锻造塔上按□键，便可以进行快速旅行。此外，锻造塔还具有快速时间更迭功能，在已点亮的锻造塔上按△键，便可快速移动到该锻造塔上，并且会伴随昼夜交替，地图上的力量斗争以及“索伦的军团”中的复仇女神事件也都会有所更新。而小地图除了会显示大地图中已经包含的信息外，还会显示周围敌人的图标、警戒情况以及在“索伦的军团”中被设为目标的兽人队长的大致方向等细节内容。

基本实战技巧

1. 攻击与反击：本作的攻击与反击系统与《蝙蝠侠》系列”类似，按□键进行普通攻击，并能形成连击，在敌人攻击时可以按照提示按△键反击将敌人的攻击弹开。该系统需要玩家把握好两者之间的节奏。玩家的按键频率应当与塔里昂的攻击节奏相符，否则很容易出现出现反击提示后来不及按的情况。

2. 远程射击：除了近战，弓箭的远程射击也是游戏中常用的攻击手段。游戏中有着类似于子弹时间的设定，在玩家拉弓后的一定时间内敌人的攻击动作会减慢，时间的长短由小地图右侧的专注值（Focus）决定，拉弓后专注值便会逐渐消耗，消耗光后子弹时间便会解除，只有等待一段时间专注值再次回复后才能继续使用。因此，拉弓后快速而又精准的射击在游戏中显得尤为重要，初玩本作的玩家可能要多次尝试后才能适应。

3. 垂死反击（Last Chance Struggle）：塔里昂的生命值降为 0 后将不会立刻死亡，而是需要再面对敌人的致命一击，并有一次反击 QTE 的机会，具体操作方法为在限制时间内将光标拖入圆圈中，然后根据提示按键。如果成功的话便会对敌人进行反击，并会恢复一定量的生命值。但需要注意的是，每进行过一次垂死反击，下一次垂死反击的 QTE 就会变得越困难，进行过 3 次垂死反击后再遭遇致命一击的话则必定死亡。不过在塔里昂复活后，垂死反击的次数又会重置。值得注意的是，强化后的垂死反击可以将敌人直接处决，因此，合理利用好垂死反击也是扭转战局的关键所在。



4. 吸取：对敌人长按○键可以对其进行吸取并回复一定的弓箭数，普通兽人在被吸取后会立即死亡，而队长级的兽人在无相关抗性的情况下则会受到伤害，但由于吸取所花费的时间过长很容易被打断，所以大部分情况下并不会作为攻击手段，而会作为回复弓箭的手段。

5. 潜行与暗杀：在游戏中按 R2 键可以进入潜行状态，潜行状态下分别可以进行暗杀（按□键）、

吸引（按△键）以及吸取（按○键）三种基本操作。敌人对塔里昂有两种警戒状态，被吸引或已经对塔里昂有所察觉的敌人头上会出现黄色的三角，而在发现塔里昂后黄色的三角会逐渐变红，不过在三角消失之前玩家的暗杀攻击都是凑效的。值得一提的是，攀爬在平台边面对平台上的敌人时或停留在高处面对低处的敌人时，在不被敌人发现的情况下，潜行状态下的所有操作都可以使用，例如"攀墙暗杀（Ledge Kill）"以及"下落强袭（Strike From Above）"，而在拉弓状态下瞄准指定地点按△键还可以将敌人吸引过去，所以本作对于潜行及暗杀部分的操作要求是不高的，稍加练习便可上手。

6. 回避：纵然反击是游戏中用来抵御敌人攻击的主要手段，但也有部分敌人的攻击是无法防御的。因此，掌握好回避的时机也十分重要。游戏中的回避动作主要有翻滚与撑头跳 2 种，特定敌人使用无法防御的攻击时，屏幕上会出现按 × 键翻滚躲避的提示，不过如果翻滚的方向不正确的话，回避依然会失败。撑头跳是一种比较灵活的回避技巧，在敌人附近按 × 键，塔里昂便会敌人的头部为支点跳向另一边，在被兽人包围时，用撑头跳来调整站位是最佳的选择。

7. 地图中的可利用物：虽然在游戏全程玩家都只能控制塔里昂一个人，但场景中却有不少可以影响战局的物品。诸如用来回复生命值的草药，可以引爆的木桶以及篝火，用来驱散兽人的蚊巢，以及用于吸引其他生物的腐肉等，在面对大量兽人时如果可以多加利用这些场景中的物品，可以大大提高杀敌的效率，甚至可以将劣势转化为优势。



角色技能（Ability）

塔里昂的技能分为游侠技能（Ranger）与亡魂技能（Wraith）两大类，并且分为五个等级，玩家只有在获得了足够的力量值（Power）后才可以解锁下一等级的技能。获得力量值的办法多种多样，从完成任务的奖励到者塔里昂自己死亡的补偿，都有机会获得力量值，但最有效的赚取方法是完成各种力量斗争。解锁技能后，玩家便可以花费技能点来学习技能，技能点则需要通过积攒经验来获得，经验槽每攒满一次，便可以获得一个技能点，而经验的获取也十分简单，通过杀敌和完成任务都可以获得。下面将列出每一个技能的详细介绍，方便玩家们参考（红色标出的技能为剧情中解锁）。需要注意的是，技能树上用直线相连的技能，必须先习得上一等级的技能，才能习得其进阶技能。

游侠技能树

等级	名称	说明
1 级（初期解锁）	处决（Execution）	每当蓄满剑气后，按△键 + ○键处决一个敌人。
	冲击（Impact）	遭到反击的敌人会眩晕或被击倒。
	下落强袭（Strike From Above）	从高处对敌人按 R2 键 + □键便可以从高处落下对其造成致命一击。
2 级（160P 解锁）	重击（Critical Strike）	准确时机下的一次攻击可以积攒 2 个连击数（包括匕首投掷）。
	垂死终结（Last Chance Finisher)	垂死反击成功的话可以处决敌人。
	投毒（Poison）	按 R1 键可以在兽人营地的酒桶中投毒，中毒的兽人会死亡或攻击其他兽人。
	投掷匕首（Throwing Daggers）	按 L2 键投掷匕首，可以使敌人眩晕并造成伤害。
	无情刺杀（Brutalize）	按 R2 键 + △键进行冷酷暗杀，可以积攒连击数并且吓跑周围的敌人。
3 级（300P 解锁）	迅速终结（Swift Finisher）	减少处决倒地敌人的时间。
	撑头震击（Vault Stun）	对一个敌人撑头跳可以使其眩晕。
	曲柄匕首（Brace of Daggers)	可以快速投掷出 3 支匕首。
	蓄力冲撞（Shoulder Charge）	在奔跑中按 R1 键可以使出冲撞击破敌人的盾牌，并将敌人击倒在地。
4 级（500P 解锁）	剑刃大师（Blade Master）	将积蓄剑气所需的连击数从 8 次减少到 5 次。
	韧性（Resilience）	在承受敌人一次攻击的情况下，连击数不被打断。
	死亡威胁（Death Threat）	在审问兽人时向其他兽人队长或首长发出死亡威胁，收到死亡威胁的敌人会变强，但史诗级符文的掉落率会增加。
5 级（700P 解锁）	重击 II（Critical Strike II）	准确时机下的一次攻击可以积攒 3 个连击数。
	复仇之火（Flame of Vengeance）	蓄满剑气时长剑攻击的伤害变为 2 倍。
	双重蓄力（Double Charge）	剑气蓄满后可使用的特殊攻击从 1 次变为 2 次。

亡魂技能树

等级	名称	说明
1 级（初期解锁）	精灵疾跑（Elven Swiftness）	在着地或越过障碍时获得短时间加速，并积攒连击数。
	爆炸（Detonate）	弓箭可以使篝火以及木桶爆炸，塔里昂对爆炸免疫。
	驯兽术（Ride Caragors）	从上空落下骑在一只卡拉哥身上，之后可以驯服它。
	亡魂震击（Wraith Stun0	使敌人眩晕，之后连按□键使出极其快速的"风行连斩（Flurry Attack）"。
2 级（160P 解锁）	猛兽猎人（Caragor Hunt）	可以对卡拉哥的攻击使用反击，并使其眩晕。
	定身箭（Pin in Place）	使用弓箭射击兽人的腿部可以使它们受伤，从而停留在原地。
	暗影突袭（Shadow Strike）	对目标敌人按 L2 键 + × 键，会耗费 2 支弓箭，然后瞬间传送到其身边并将其击倒。
	潜行吸取（Stealth [illegible]	[illegible]潜行中进行吸取。
	亡魂闪烁（Wraith Flash）	在蓄满[illegible]剑气的情况下按□键 + × 键，使出大范围攻击并使敌人眩晕。
	战斗吸取（Combat Drain）	在剑气[illegible]蓄满的情况下，按 × 键 + ○键可以立刻对一个敌人进行吸取。
3 级（300P 解锁）	格拉哥猎人（Graug Hunter）	[illegible]中的格拉哥按 R1 键便可以骑上它。
	致命暗影突袭（Lethal shadow strike）	增强暗影突袭的效果，瞬移后可以直接杀死目标敌人。
	亡魂终结（Wraith Finisher）	可以使"风行连斩"或"吸取"的目标敌人头部爆炸。

等级	名称	说明
4 级（500P 解锁）	刻印（Brand）	所有被吸取的目标会被控制，之后会为塔里昂而战。
	火焰箭（Fire Arrow）	剑气蓄满时，按 L2 键拉弓后再按 R1 键可以释放出火焰箭。
	暗影骑乘（Shadow Mount）	可以对一只卡拉哥或格拉哥使用“暗影突袭”并立刻骑上它。
	亡魂爆裂（Wraith Blast）	增强“亡魂震击”的性能，使其可以对周围的敌人产生效果。
等级 5（700P 解锁）	紧急处理（Dispatch）	按方向键↓可以快速杀死被刻印的敌人。
	快速吸收（Quick Draw）	提升弓箭蓄力的速度。
	连续暗影突袭（Chain Shadow Strike）	在“暗影突袭”后向下一个目标推动左摇杆或按 × 键或□键会立刻再次使用“暗影突袭”。
	亡魂燃烧（Wraith Burn）	在蓄满剑气后，按□键 + △键可以立刻处死一个倒地或眩晕中的人，并吓退周围的敌人。

角色属性（Character Attributes）

与其他角色扮演游戏不同，本作中的角色属性是需要分开升级的，塔里昂是可以可以进行升级的属性分别为生命值（Health）、最大弓箭数（Elf Shot）以及专注值（Focus）。每个属性均有 5 个等级，提升它们需要花费 M 值（Mirian，中土世界的一种钱币，也是游戏中的资源之一，可以通过多种途径获得。），等级越高需要花费的 M 值也就越多，但每个等级所提升的属性值却是相同的，下面将列出属性升级所需花费的 M 值供大家参考。

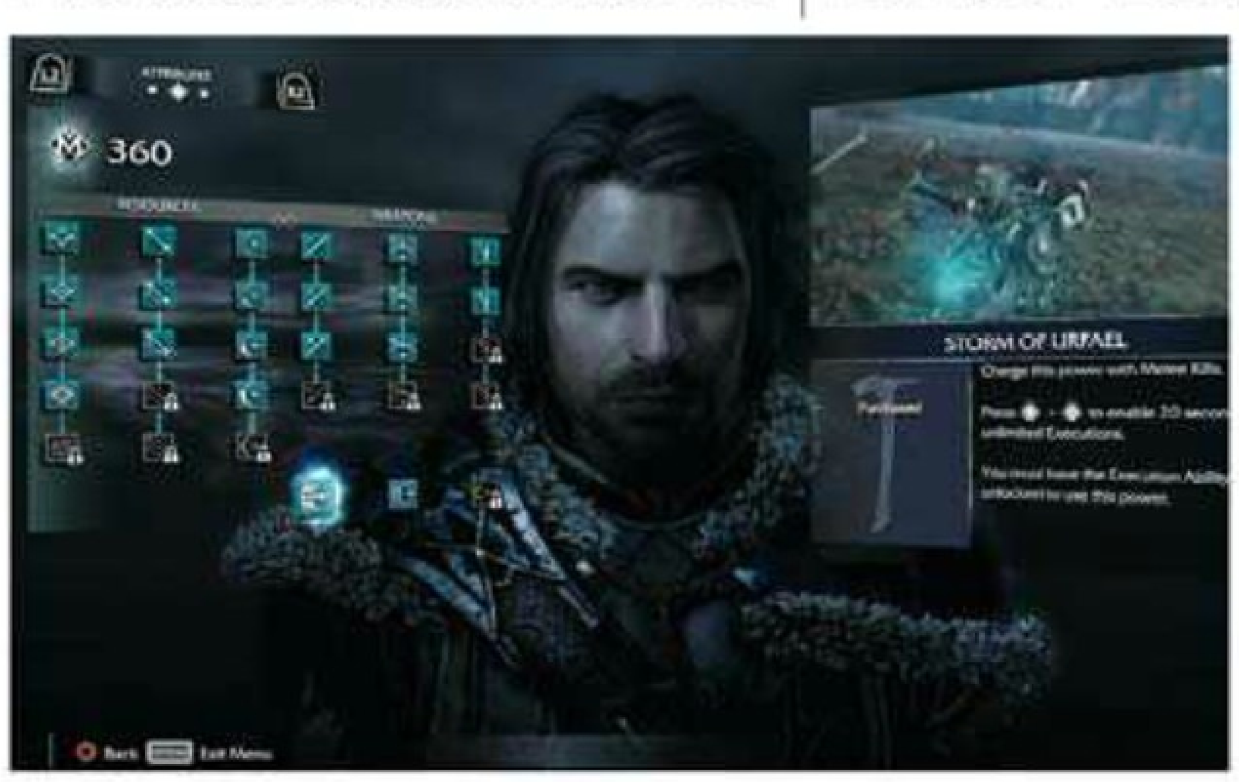
角色属性升级表

属性	等级 1	等级 2	等级 3	等级 4	等级 5
生命值（+20）	100M	320M	640M	1050M	2100M
最大弓箭数（+2）	130M	370M	870M	1750M	2400M
专注值（+20）	100M	320M	640M	1050M	2100



武器之力（Weapon Powers）

武器之力是隐藏在武器之中的力量，可以将它理解为武器的最终奥义。游戏中的每把武器都拥有一个“武器之力”，玩家需要在菜单的“属性”界面中花费 M 值解锁。在解锁了特定的“武器之力”后，在角色状态栏的右下角便会出现对应的能量积蓄槽，在用特定方式完成击杀后能量槽便会积蓄，只有在能量槽积蓄满后武器之力才能释放。3 种武器之力的释放方法以及所带来的效果各有不同，不过在释放后积蓄的能量槽均会慢慢减少，能量槽清空后对应的武器之力的效果也就消失了，此时便需要重新积蓄能量。解锁武器之力所需的 M 值虽然较多，但其带来的 BUFF 却是十分强大的，所以建议大家到了游戏后期尽快解锁这些武器之力，下面便会列出全部 3 种武器之力的列表供大家参考。



武器之力列表

名称	解锁花费	说明
厄法尔风暴（Storm of Urfael）	2500M	近战击杀会积蓄能量，能量积满后按 L3 键 +R3 键发动，发动后可以在 20 秒内无限制使用“处决”。
阿兹卡之焰（Flame of Azkar）	2500M	远程击杀会积蓄能量，能量积满后在拉弓状态下按 L3 键 +R3 键发动，发动后可以在 15 秒内拥有无限弓箭、专注值以及火焰箭。
阿夏恩之影（Shadow of Acharn）	2500M	潜行击杀会积蓄能量。能量积满后在潜行状态下按 L3 键 +R3 键发动，发动后可以在 20 内无限制使用暗杀。

武器符文（Weapon Runes）



武器符文是游戏中用于提升武器性能的独特道具，根据性能以及稀有度的不同被分为普通武器符文以及史诗武器符文两种。3 种武器所能装备的符文均不相同，但都是随机从兽人队长或兽人酋长身上掉落。获得的符文需要镶嵌在武器的符文插槽上才能发动其效果，而武器的符文插槽与角色属性一样需要在“属性”菜单中花费 M 币解锁。下面便会列出每种符文的具体说明供大家参考。

普通武器符文

普通武器符文可能从任何兽人队长或兽人酋长身上掉落，并且具有等级设定，符文的最终等级是所杀兽人队长或酋长的力量值以及各种额外加成之和，最高等级为 25 级。普通武器符文的强弱由其等级所决定，一般等级越高其发动的几率或发动后的效果就越高，下面会列出所有普通符文的说明供大家参考。

普通武器符文列表

	符文名称	符文效果
长剑	Betrayer	从背后攻击敌人后，所有武器的伤害会提升一定比例。
	Blade Master	当连击数达到 30 时，有一定几率回复所有生命值。
	For Vengeance	当连击数达到 30 时，近战伤害会有提高一定比例。
	Grim Resolve	提升对远程攻击的防御力一定比例。
	Know No Pain	每一次攻击都有一定几率回复 5 点生命值。
	Power of the Earth	使用“倒地处刑”后会回复一定比例的专注值。
	Quick To Anger	塔每一下重击都有一定几率回复 5 点生命值。
	Savage Onslaught	连击数在 15 到 29 之间时，近战伤害会提升一定比例。
	Smite	“风行连斩”后会回复一定比例的专注值。
	Strength From Courage	“风行连斩”后会回复一定比例的生命值。
弓箭	Aura of Dismay	有一定几率使被爆头的兽人周围没有处于警戒状态的兽人会逃跑。
	Broken Mind	有一定几率在“吸取”或“刻印”后回复 4 支弓箭。
	Nature's Wraith	骑乘时的任何击杀都有一定几率回复 2 支弓箭。
	Holwing Storm	在骑乘时所有武器伤害提升一定比例。
	Keen Eyed	使用弓箭暗杀敌人后回复一定比例的专注值。
	Renewed	在使用弓箭击杀敌人后有一定几率回复 5 点生命值。

普通武器符文列表		
	符文名称	符文效果
弓箭	Wind Rider	"暗影突袭"后回复一定比例的专注值。
	River of Arrows	射箭时有一定几率不消耗弓箭。
	Sylvan Arrow	在任意爆头击杀后有一定几率回复 30 点专注值。
	Unbreakable Bond	使用"定身箭"使敌人停止行动后回复一定比例的专注值。
	Will of the West	在任意爆头击杀后有一定几率回复 10 点生命值。
匕首	Bare as Bones	有一定几率使连击中的第一下攻击必定为重击。
	Breath of Light	暗杀后回复一定比例的生命值。
	Chill Soul	爆头攻击有一定几率回复 50 点专注值。
	Choking Horror	"无情刺杀"后一定几率吓跑更多的兽人。
	Favor of the Lady	在"吸取"或"刻印"后回复一定比例的生命值。
	Harbinger of Doom	从高台下落对敌人进行吸取或刻印后有一定几率回复 50 点生命值。
	Rule Through Fear	在暗杀后回复一定比例的专注值。
	Sylvan Doom	"无情刺杀"后有一定几率回复 5 支弓箭。
	To the Death	"匕首连刺"后回复一定比例的专注值。
	Worm's Tooth	爆头攻击有一定几率回复 25 点生命值。

史诗武器符文

史诗武器符文只可能在高力量值的兽人队长或兽人酋长身上掉落，而且掉落率是很低的。每一个史诗武器符文的效果都是固定的，并没有等级设定，而且掉落率可以通过对兽人队长或酋长进行"死亡威胁"来提升。虽然掉落率较低，但每种武器多拥有多个史诗符文，下面就给出所有史诗符文的说明供大家参考。

史诗武器符文列表		
	符文名称	符文效果
长剑	Blade of Gondolin	终结技可以使"厄法尔风暴"获得 2 倍的充能。
	Bones of the Earth	使用"风行连斩"后会回复 3 支弓箭。
	Buring Pitch	反击时有 15% 的几率点燃敌人。
	Cold as Stone	使被反击的敌人倒地或眩晕的时间延长 50%。
	Dread Visage	在一个兽人被"亡魂闪烁"或"亡魂燃烧"击杀时，有 33% 的几率使其头部爆炸。
	Drive them Back	对敌人反击可以回复 3 点生命值。
	Elven Grace	有 50% 的几率使受到的近战攻击伤害减半。
	Evenstar	剑气蓄满时回复所有所有专注值。
	Foe Hammer	使用处决技后回复 2 支弓箭。
	Gnawing Fear	增加处决敌人后所产生的恐惧。
	Glorious Charge	20% 的几率使得"蓄力冲撞"的伤害变为 10 倍。
	Hidden Power	延长"垂死反击"的反应时间。
	Life for Death	处决技杀死敌人后回复 10 点生命值。
	Mighty Rage	延长近战攻击使敌人倒地或眩晕的持续时间。
	Ruination	延长"厄法尔风暴"的持续时间 10 秒。
	Rising Storm	允许使用"厄法尔风暴"。
	Stand and Fight	当生命值低于 25% 时，长剑攻击的伤害变为 2 倍。
	Storm of Battle	使所有长剑攻击的伤害提升 50%。
	The Bright Host	每一个"亡魂闪烁"的击杀都会回复 1 支弓箭。
	The End Comes	"亡魂爆裂"可以使兽人的头部爆炸。
	The Undying	"垂死反击"成功后回复所有的专注值和弓箭数。
	Tower of Defense	使连击数重置的时间延后 10 秒。
	Wraith and Ruin	延长"亡魂闪烁"使敌人眩晕或倒地的持续时间。
弓箭	Ascendant	降低专注值的消耗速度 50%。
	Black Arrow	每一次爆头击杀都会回复 5 点生命值。
	Bow Master	提升弓箭的伤害 50%。
	Explosive Demise	20% 的几率在一个被蓄力射击爆头的目标周围产生范围性爆炸。
	Fell Handed	爆头击杀会使"阿兹卡之焰"获得 2 倍的充能。
	Fire Storm	使"火焰箭"能够产生更强烈的爆炸。
	Foresight	增加 50% 弓箭吸引敌人的范围。
	Knight of Eregion	在"暗影突袭"击杀敌人后回复 1 支弓箭。
	Stand Fast	在生命值低于 25% 时，使所有弓箭攻击的伤害增加 100%。
	Wraith of the Eldar	延长"阿兹卡之焰"的持续时间 10 秒。

史诗武器符文列表		
	符文名称	符文效果
匕首	Bane of Mordor	使"阿夏恩之影"的持续时间延长 10 秒。
	Balefire	爆头击杀会回复 2 支弓箭。
	Bright Fury	"投掷匕首"或"三连匕首"有 10% 的几率使目标敌人眩晕。
	Fell Voices	在杀死一只兽人队长或酋长后回复所有专注值以及生命值。
	Forge of War	在对兽人使用"吸取"或"刻印"后回复 4 支弓箭。
	Heart of the Mearas	延长"精灵疾跑"的加速时间。
	Hunter's Instinct	增加吸引的范围。
	Light of the Valar	"投掷匕首"或"三连匕首"有 15% 的几率点燃兽人、食尸鬼或格拉哥。
	Lure of Power	遭到潜行刻印的敌人周围的敌人有 33% 的几率也被刻印。
	One with Nature	免疫中毒。
	Reckless Hate	在"战斗刻印"后回复 4 支弓箭。
	Spell of Ruin	"亡魂燃烧"或"紧急处理"杀死敌人后回复 1 支弓箭。
	Stinging Blade	在暗杀后回复 50 点生命值。
	The Wolf's Head	增加"投掷匕首"或"三连匕首"使敌人倒地的几率。
	Voice of Power	在潜行刻印或潜行吸取后回复 10 点生命值。
	Oathbreak	暗杀可以使"阿夏恩之影"获得 2 倍的充能

索伦的军团/复仇女神系统
（Sauron's Army/Nemesis System）

索伦的军团系统是游戏中最核心也是最有意思的系统，这个系统简单来说就是对中土世界的兽人生态圈的简单模拟，将兽人们之间的竞争，以及与主角塔里昂之间的互动进行细化，玩家不仅可以控制塔里昂直接干预兽人间的斗争，还可以通过刻印兽人之后通过对它下达命令让其在兽人军团中不断上位，甚至有可能将大部分的兽人军团纳入麾下。虽然该系统还有不成熟的地方，但总而言之是一个值得玩味的系统，下面便会为大家对该系统进行全面的介绍。

军团成员——兽人（Uruk）

霸占于摩多大陆的强兽人是索伦的军团的主体，它们每一只都有独特的名字、力量值、军衔、阶级以及特性。最基础的兽人为兽人杂兵（Grunt），它们一开始并不会在军团页面上有一席之地，初始力量值也为 0，它们只有在战胜其他兽人或杀死塔里昂并提升力量值后，才会晋升为兽人队长（Captain）。兽人队长是"索伦的军团"页面中出现得最多的兽人，它们比一般的兽人要强大，力量值在 1 到 20 之间，兽人队长之间会互相竞争。兽人酋长位于兽人队长之上，也拥有 1 至 20 的力量值，它们在任务中不会直接出现，只有在达成了一些条件后才会出现，每只兽人酋长周围都会有 0 至 5 只兽人队长作为护卫。兽人们的阶级是由它们的任务活跃度来决定，最低是无阶级，其次为老兵（Veteran）阶级，再活跃一点的为精英（Elite）阶级，最高则是传说（Legendary）阶级。无论是兽人队长还是兽人酋长，它们都有着不同的强弱点，这些看作兽人特性的强弱点可以通过审问带有绿色核心的兽人获取，兽人酋长往往拥有比队长更多的强处以及更少的弱点，善于利用兽人们的弱点则可以让玩家立于不败之地。



复仇女神事件(Nemesis System Missions)

复仇女神事件是发生在兽人们之间的动态事件，通常伴随着塔里昂的死亡或时间更迭而更新，虽然事件的类型各有不同，但总体结果便是弱小的兽人被淘汰，强大的兽人则会越来越强大，普通的兽人有机会晋升为队长，而兽人队长也有机会晋升为兽人酋长。力量值是判别兽人强弱的一大标准，在兽人对决中取胜的往往是力量值较高的一方，而取胜的兽人力量值会进一步提升。当然除了对决，还会发生各种不同的事件会使兽人的力量值获得提升，甚至将塔里昂杀死也算作复仇女神事件之一，所以时刻注意复仇女神事件的发生，以及兽人力量值的变动，并及时采取措施应对是非常必要的。当然，玩家也可以利用复仇女神事件培养出一只强大的兽人，然后再将其纳入麾下。





力量斗争(Power Struggle)

力量斗争可以理解为塔里昂能够介入的复仇女神事件，这些事件会以红色任务图标的形式随机出现在地图上（有被控制兽人发起的力量斗争图标会变为蓝色），并会在塔里昂死亡或时间更迭时重新刷新。力量斗争的类型多种多样，有对决、埋伏、处决等，这些任务都有可能影响兽人军团的格局，一般赢得力量斗争的一方会提升力量值，但是玩家可以通过塔里昂改变力量斗争的结果，使得原本弱小的兽人胜出，或是帮助自己控制的兽人胜出，每解决一个力量斗争，玩家都会获得一定量的力量值作为奖励，因此参与力量斗争也是赚取力量值的重要手段。

主线流程

本作的主线流程是通过完成主线任务推进的，主线任务在不同的地区分为多个故事线，每一条故事线会有多个阶段的任务需要完成，乌顿地区的主线任务必须几条故事线穿插完成，而诺恩地区则可以将一条故事线走到底后再进行下一条故事线，不过任务的大致推进方向不会有太大偏差，本流程将按照基本的任务解锁顺序来介绍。

Entering Mordor

剧情

曾经被人类与精灵联军打败的魔君索伦（Sauron），在人类王国刚铎力量衰弱之时，悄然开始了他的复兴计划。索伦的兽人大军再次向摩多袭来，他们攻占了刚铎的边防守地黑门，人类游侠塔里昂（Talion）以及他的妻儿都被俘获，索伦军团的统帅之一黑掌（Black Hand），让手下将塔里昂与他的妻子血祭，借此召唤出了一位精灵的亡魂。塔里昂就此遭到了诅咒，他与精灵一样，成为了徘徊于生死之间的亡魂。精灵虽然失去了记忆，但为了打破诅咒，他决定帮助塔里昂，开始了向黑掌的复仇计划，他们通过审问一只兽人，得到了关于黑掌的一点线索……



流程

1. 剧情过后便是一场教学战斗，用来熟悉本作的战斗系统，近接战的操作与“《蝙蝠侠》系列”类似，首先按照提示在对手攻击的瞬间按△键进行防御，然后再按□键进行攻击，重复几次便会进入剧情。

2. 一开始需要杀死一只倒地的兽人，只需按照任务提示按R2键＋□键即可。之后帮助队友对付另一只兽人，按照提示在奔跑中按R1键将其扑倒，随后按R2键＋□键解决它。然后需要同时对付几只兽人，只需利用好之前教学中的战斗技巧不难对付。

3. 之后进入一段比较浪漫的回忆，玩家需要使用塔里昂偷亲自己的妻子，按住R2键潜行靠近妻子，随后按□键即可。剧情过后需要再次对付兽人，这里同样要利用到潜行技巧，接近敌人按□键便可将其暗杀，保持潜行，按照顺序干掉沿路的3只兽人十分轻松。

4. 现在塔里昂可以按L1键在游侠视角与亡魂视角间切换，首先按照提示点亮锻造塔，之后这片区域便被照亮，然后按照提示推动左摇杆并按下×键，主角便会以类似《刺客信条》中“信仰之跃”的姿势从锻造塔上跳下，然而早已有4只兽人阻挡在面前。这里需要练习使用弓箭，按住L2进入亡魂视角，敌人会进入短暂的动作延缓状态，此时可以推动右摇杆瞄准，长按R2键可以蓄力，如果玩家的瞄准不够精确的话，在他们冲过来之后直接用近战解决即可。



5. 剧情过后需要审问偷袭的兽人来获得兽人队长的信息，靠近它后按R1抓住它，之后再按×键便可。杀掉这只兽人后，玩家便可以开始自由行动了，如果要继续完成主线任务的话，前往地图上的黄色图标处便可。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

希尔贡线 第一阶段：The Slaver

解锁条件	完成“Entering Mordor”
额外目标	在杀死兽人队长前杀死 4 个兽人弓箭手
任务奖励	600XP，额外奖励 50M

剧情

塔里昂他们得到的线索便是曾经与黑掌交过手的奴隶，不过它已经被卖给了兽人奴隶主吉姆（Gimub），塔里昂赶到时兽人们正在虐待着奴隶，不过塔里昂并没有就此动手，他需要等待时机。机会终于来了，他在干掉了几个兽人守卫后成功偷袭了吉姆，而在解救奴隶时，塔里昂才发现他要找的人正是以前的部下希尔贡（Hilgon），他在不久之前加入了流放者（Outcast）的军队。希尔贡现在是流放者军队的领袖，他为了调查兽人的消息而故意被抓，他答应帮助塔里昂在回到营地询问黑掌的下落。就在这时，对面山头上一个奇怪的生物引起了塔里昂的注意……



流程

1. 首先需要来到地图上的黄色图标处开始任务，需要注意的是，大地图上会有很多兽人，还有好几个队长级别的，初期玩家实力不足最好不要招惹，当然如果玩家想先获取主线任务中队长的弱点信息，也可以先找找地图上有没有携带绿色核心的兽人。

2. 开始任务后，首先需要进入亡魂模式，按 R3 键确认任务目标，之后可以先完成杀死 4 个兽人弓箭手的额外目标。4 个弓箭手都在高台上，在亡魂模式下均被标记为黄色，很好辨认。玩家只需爬上高台从背后暗杀他们便可，首先解决靠近自己的两个高台上的弓箭手，然后解决中间高台上的一个，之后绕到另一边解决最后一个，中途遇到的敌人可以都用暗杀解决，注意站在高台上时不要被别的高台的弓箭手发现，当然对自己箭术有信心的玩家也可以用弓箭解决它们。

3. 在干掉兽人队长之前，先要解决掉周围巡逻的普通兽人，可以选择从高台上的下落攻击解决它们，尽量不要被敌人发现，如果被发现了的话就直接与它们肉搏吧。这关的兽人队长无法直接被暗杀，但也没有相关抗性。所以在干掉所有杂兵后，还是先从背后靠近它，一次暗杀攻击后它会损失很多体力，之后的战斗便轻松多了，干掉它后别忘了拾取符文。



咕噜线 第一阶段：An Interested Party

解锁条件	完成“The Slaver”
额外目标	解救 4 名奴隶
任务奖励	600XP, 额外奖励 50M

剧情

这只奇怪的生物便是咕噜（Gollum），精灵亡魂发现了奇怪生物身上带有的神秘力量，塔里昂便决定跟随它的踪迹一探究竟。他们跟随咕噜一同来到了一个洞穴，在洞穴中无意间捡到的项链让塔里昂看到了精灵亡魂的过去，看来他和塔里昂有着相同的遭遇。就在此时，咕噜再次探出脑袋，塔里昂跟随它来到洞外，它正打算偷窃塔里昂捡到的项链，不过却被塔里昂逮了个正着，精灵亡魂现身想要询问咕噜关于项链的事，不过咕噜嘴里不断念叨着关于“光明之主”的话语，然后咬了塔里昂一口后再次逃回了洞穴中，塔里昂觉得咕噜不值得信任，但精灵亡魂却觉得咕噜可以帮他找回记忆。



流程

1. 按 L1 键打开亡魂模式便可以看到一条蓝色的轨迹，沿着轨迹前进即可。额外目标需要解救的奴隶依旧被黄色标记，他们周围的兽人都很好对付，直接近身战即可，不过需要注意高台上的弓箭手。沿路会遇到成群的兽人，可以不用理会，直接躲开即可。

2. 一路跟随蓝色轨迹来到一个洞窟，在中央按 R1 键捡起宝物触发剧情，一只名为卡拉哥（Caragor）的猛兽会突然窜出，此时需要用弓箭蓄力射击其头部，不是很困难。之后离开洞穴，会遭遇到一群兽人和一只卡拉哥，其中几只兽人会丢长矛，注意闪避。而卡拉哥的攻击也是不能被防御的，只能通过 × 键回避，建议优先使用弓箭对付它，洞穴中的弓箭补给还是十分充足的。解决掉它们后，便可以在洞穴外触发剧情完成任务。



拉特巴格线 第一阶段 The Spirit of Mordor

解锁条件	完成“Entering Mordor”
额外目标	保证拉特巴格的生命值在 50% 以上
任务奖励	700XP，额外奖励 50M

剧情

弱小的兽人拉特巴格（Ratbag）一直是兽人内部斗争中的失败者，不过它想和塔里昂做笔交易，如果塔里昂帮助它打败驯兽师格罗斯的话，它就将黑掌的情报透露给塔里昂。塔里昂在斟酌后决定与这只弱小的兽人联手。拉特巴格虽然只是弱小的兽人，但却也有成为首长的野心，它告诉了塔里昂格罗斯其实害怕卡拉哥，塔里昂便利用这一弱点趁乱结果了格罗斯。拉特巴格因此如愿成为了兽人队长，不过这仅仅是它野心的第一步。

流程

1. 任务开始的剧情后先审问拉特巴格，获得目标兽人队长的信息，然后需要跟随在拉特巴格身后前进一段路程，对话结束后会进入与多只兽人的强制战斗，这里必须特别注意拉特巴格的血量，一旦它成为敌人的目标，血量很容易便会低于 50%。这里还会遇到新的敌人“防御者（Defender）”，需要尽量从背后



攻击它，可以在它攻击时按 × 键进行撑头跳到它身后再进行攻击。

2. 继续跟随拉特巴格爬上高台，之后继续独自前往下一个目标地点，尽量不要被敌人发现，一旦被发现了也不能让兽人拉响警报，否则任务便会失败，直接绕过敌人聚集的区域，爬墙通过便可，占据目标地点的敌人用弓箭可以轻松解决。

3. 接着爬墙前进，然后从建筑物上跳下，路边巡逻的防御者可以直接绕后暗杀解决。之后的桥上有众多敌人，可以选择从桥边沿攀爬通过，然后按照提示便可标记格罗斯，靠近它时会有提示，此时需要用弓箭射击关有卡拉哥铁笼的门锁，放出卡拉哥后格罗斯会因为害怕而到处逃窜，此时只需快跑接近它，然后按住 L1 键 + × 键对其审问，这里可以顺便获取一只兽人队长的信息，解决掉格罗斯之后任务完成。

希尔贡线 第二阶段

The Outcasts

解锁条件	完成“The Slaver”及“The Spirit of Mordor”
额外目标	潜行暗杀 5 只兽人
任务奖励	600XP，额外奖励 50M

剧情

塔里昂来到了希尔贡所在的基地寻求线索，希尔贡已经从被他杀死的兽人那里得知兽人们存储炸药的要塞，并打算利用一种可以使兽人中毒的草药来对付要塞中的兽人。希尔贡还认为这个要塞中也关押着他的妻子埃琳，觉得依靠这一线索可以引出黑掌队长的塔里昂也赞同了这一计划。他们来到了兽人的要塞，计划如期进行，兽人们都中了剧毒，而塔里昂也成功帮助希尔贡找到了他那同为放逐者的妻子，希尔贡终于得以与妻子团聚，不过战争才刚刚打响。



流程

1. 首先是跟随希尔贡的一段固定行动，之后来到第一个兽人营地，这里有好几只兽人，不过可以躲在营地旁的草丛中吸引附近的兽人过来，然后再将其暗杀，当然也可以直接硬碰硬解决它们。之后要在绿色的圆形区域中采集 3 株草药，草药虽然在地图上没有表示，但是在亡魂模式下会被金色标识，很好辨认。

2. 之后继续跟随希尔贡，注意回避附近的兽人，如果被发现了就迅速将它们解决，但记得不要离希尔贡太远。爬上高台后会有一只卡拉哥需要对付，注意不要让希尔贡受太多伤，解决掉卡拉哥后继续进入亡魂模式，这里有 2 株草药需要采集，依然很容易就能找到。

3. 一路跟随希尔贡前进来到第三个需要采集草药的区域，这里没有任何敌人，只需在亡魂模式中找到 3 株草药即可。之后来到兽人要塞执行投毒任务，此时会解锁技能“投毒”，要塞中兽人众多，这里需要完全不被敌人发现，并且顺带完成暗杀 5 个兽人的额外目标。首先要注意高台上的弓兵，可以先用暗杀解决掉它们，攀爬在高台壁上引诱弓兵过来，之后直接暗杀的手段比较有效。对于巡逻的兽人，依然可以使用逐个吸引然后暗杀的战术来解决。需要投毒的酒桶共有 5 个，而且均已在地图上标出，如果玩家已经完成了额外目标的话，可以尽量通过攀爬移动，以免被兽人发现而导致功亏一篑。

咕噜线 第二阶段

Shattered Memories

解锁条件	完成“An Interested Party”
额外目标	用弓箭将 2 个兽人弓箭手爆头
任务奖励	600XP, 额外奖励 50M

剧情

塔里昂与精灵亡魂再次找到咕噜，精灵亡魂拜托咕噜带他去寻找剩下的宝物，他想重拾自己的记忆，而咕噜也爽快地答应了这个请求。它带领塔里昂在一块平地上找到了第二件宝物，捡起宝物的塔里昂再次看见了精灵亡魂的过去，精灵坐在王位上，他的妻儿站在身旁 …… 随后塔里昂便昏了过去，咕噜想乘机从昏倒的塔里昂手中偷走宝物，不料塔里昂及时醒来抓住了咕噜。此时精灵亡魂再度现身，并要求塔里昂释放咕噜，塔里昂无法理解精灵对他记忆的执着，正当二人争执之时，感受到危险气息的咕噜就此离开，并约定在一座古塔等待二人的到来。

流程



1. 首先是跟随咕噜的固定行动，不过需要注意躲避周围巡逻的兽人，这里必须解决两个高台上的弓箭手，为了完成本任务的额外目标，这里需要将这两个弓箭手精准爆头，利用好“子弹时间”可轻松完成。

2. 来到一块空地后开始寻找宝物，打开亡魂模式，然后跟随蓝色的轨迹走到尽头便能找到。剧情过后会出现新的敌人食尸鬼（Ghul），这些怪物的数量非常多，不过此时会解锁技能“亡魂闪烁（Wraith Flash）”，每当连击 8 次后，连击数会变为红色，此时按下□键 + × 键便能释放出强大的冲击波，利用这一技能可以大范围地解决敌人，不过这些怪物的伤害其实并不低，在积蓄连击时还是需要灵活回避，解决掉这波敌人后任务完成。

拉特巴格线 第二阶段

Climbing the Ranks

解锁条件	完成“The Spirit of Mordor”
额外目标	暗杀 4 只兽人弓箭手
任务奖励	600XP，额外奖励 50M

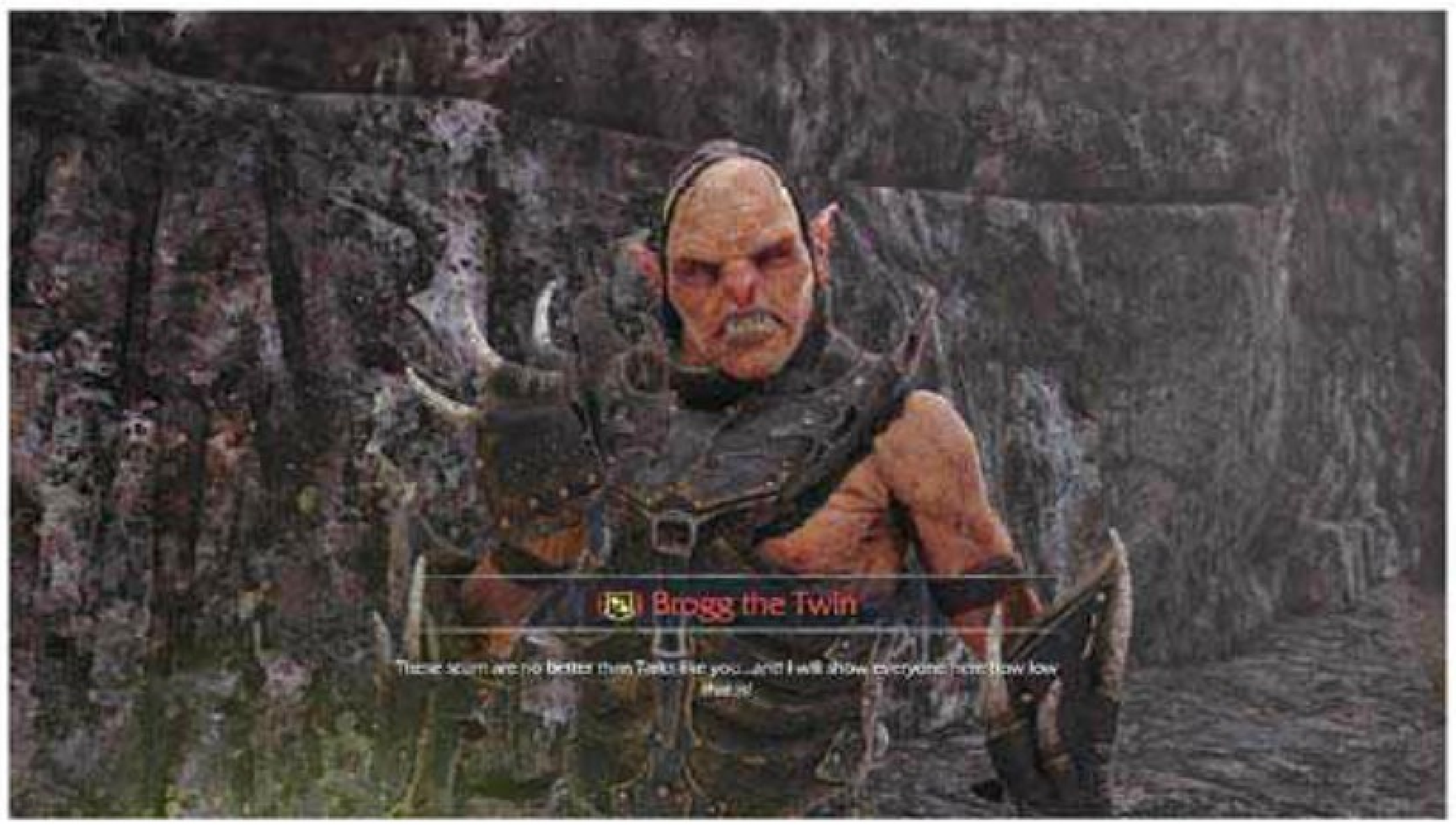
剧情

拉特巴格虽然在兽人之中有了一定的声望，但也仍然不敌那些比它更为强大的兽人，现在它又将面对被兽人队长布罗格处决的危险。拉特巴格是塔里昂找到黑掌的线索之一，他自然不能放任不管，他解决了正准备执行处决任务的布罗格队长。在救下拉特巴格后，塔里昂本打算就此结束与这只兽人的合作关系，不过狡猾的拉特巴格又想到了一个新主意，布罗格队长是莫格（Mogg）酋长的部下，而如果拉特巴格向酋长展示自己除掉了布罗格这一功绩，它便可以成为酋长的新部下，想要解决掉酋长并不是难事，而塔里昂只需解决剩余 3 只酋长便可。这样千载难逢的机会，塔里昂自然不会放弃。于是，他与拉特巴格约定好在训练营碰面 ......

流程

1. 任务开始后只有4分钟时间去拯救拉特巴格，这时需要先完成暗杀箭手的额外目标，时间还是很紧迫的。需要注意的是，即使未被发现，使用弓箭射杀也不会算作暗杀，所以要完成额外目标，这里的弓箭手都必须近身后解决。先注意右侧平台弓箭手的动向，趁其转身怕爬上台解决它，然后顺着右侧的道路爬上高处，注意路边的单只兽人，高处的平台一直延伸到场景左侧，沿路会有3个弓箭手，在攀爬时需注意不被它们发现，依然可以绕到它们背后将它们暗杀。

2. 解决完弓箭手后直接与场景中央的敌人展开正面战斗，敌人中会有两只难缠的兽人防御者，而BOSS布罗格队长的武器带有毒性，因此这里建议大家多采用回避躲避敌人的攻击，积攒连击数后释放“亡魂闪烁”给予敌人范围性打击，在杂兵都被解决之后，BOSS便是我们的“囊中之物”了。将布罗格队长打至残血，之后按照提示按R1键抓住它后，再按×键其审问，获取莫格酋长的信息后任务完成。



咕噜线 第三阶段
The One Truth

解锁条件	完成“Shattered Memories”
额外目标	在1分钟内逃出洞穴
任务奖励	600XP，额外奖励50M

剧情

虽然塔里昂并不认为咕噜会给他们带来什么帮助，但在精灵的一再坚持下，他们还是跟随咕噜的脚步去追寻下一件宝物。终于他们在一个洞穴的最深处找到了又一件宝物，宝物再次将塔里昂拉回了精灵的过去，原来精灵亡魂并不是别人，他正是魔戒缔造者，中土世界中伟大的铁匠凯勒布理鹏。精灵自己也终于想起了这一切，他在索伦的引诱下铸造了魔戒，但最终却被索伦杀害。就在此时，一个格拉哥（Graug）向他们袭来，不过塔里昂还是及时逃出了洞窟。狡猾的咕噜此时再次献身，它希望从凯勒布理鹏口中打探出魔戒的下落，不过遗憾的是，凯勒布理鹏也不知道魔戒的去向，咕噜决定继续寻找宝物，它相信这其中将蕴藏着关于魔戒的记忆。

流程

1. 任务开始后自动进入亡魂模式，一直跟随蓝色的轨迹前进便可，中间有一段路经过高台，需要攀爬前进，周围有不少卡拉哥，而且它们会攀爬高台，想要快速进行任务的话注意不要让它们发现。到达一个山洞口，这里被名为格拉哥的巨兽把守，接下来的任务时间限制很短，此时需要迅速使用弓箭射击被标记的肉块，待格拉哥被吸引过去后，按×键迅速快跑到洞口。

2. 在山洞中继续沿着蓝色轨迹直到洞穴最深处，途中遇到的食尸鬼需要立刻解决掉，之后沿轨迹攀爬到洞穴深处较远的平



台上找到宝物。剧情过后开始逃脱洞穴，这里会出现可以进行远程攻击的食尸鬼喷吐者（Ghul Spitters），并且为了完成额外目标，我们必须在1分钟内完成任务。不过好在此时解锁了技能“暗影突袭（Shadow Strike）”，按住L2键拉弓瞄准被黄色标记的食尸鬼，然后按×键，便可瞬移到其身边将其击倒，利用“暗影突袭”的瞬移便可轻松逃脱，不过要注意捡沿路的箭支补给，以免需要使用“暗影突袭”时箭支数量不够。

拉特巴格线 第三阶段
The Warchief

解锁条件	完成“Climbing the Ranks”
额外目标	使用攀墙暗杀处死一只兽人狂战士
任务奖励	600XP，额外奖励50M

剧情

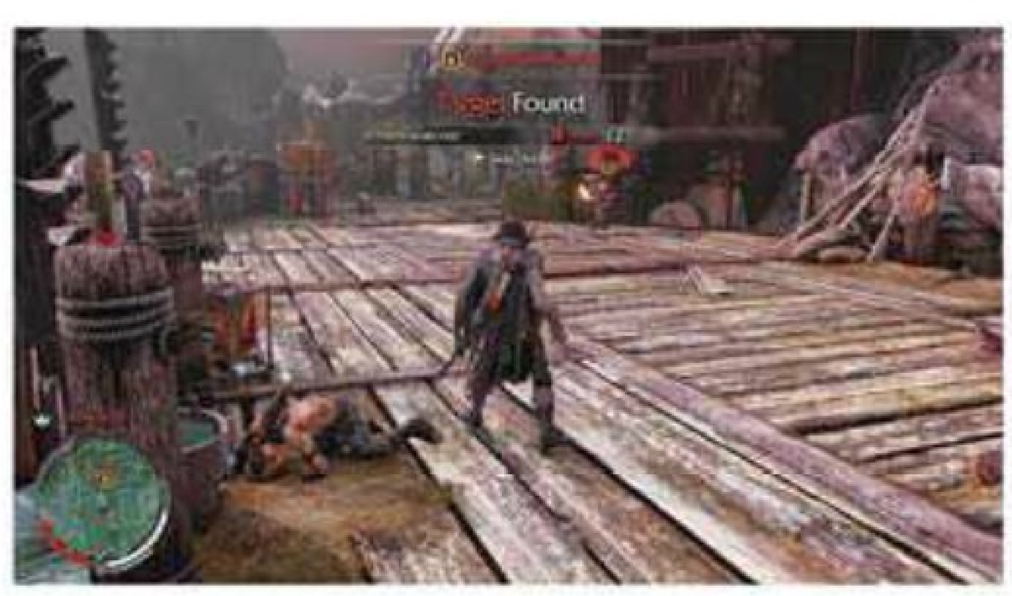
塔里昂如约来到兽人训练营，却发现拉特巴格被吊在了半空中，两只兽人正准备对它处刑，塔里昂见情况不妙连忙解决了那两只兽人并救下了拉特巴格。接着他从拉特巴格那里得知，原来他们之前杀死的布罗格队长是酋长的孪生兄弟，向酋长展示自己杀掉布罗格这一战果的拉特巴格无疑是自投罗网。虽然与之前的计划有所出入，但塔里昂还是继续了暗杀酋长的行动，即便是强大的兽人酋长也难逃被塔里昂处死的命运，而原本弱小的拉特巴格也凭借着与塔里昂的合作，如愿成为了新的兽人酋长。



流程

1. 剧情过后任务开始，为了引出酋长，我们首先要解决掉2只兽人狂战士（Beserker），它们都已被黄色标记出来，很好辨认。狂战士是从这里开始出现的新敌人，它们会对塔里昂的攻击进行反击，因此用正面的连击来对付狂战士不是很有效，最好使用暗杀对付它们。为了完成额外目标，这里需要使用攀墙暗杀解决一只狂战士，首先攀爬到狂战士所在的木桥边缘，按R2键+△键吸引较近的一只狂战士，在它走到你身边后立刻按R2键+□键使用攀墙暗杀将其解决。不出意外的话，另外一只狂战士此时会被吸引然后走向塔里昂，按照解决第一只兽人的办法将它解决便可。

2. 解决掉两只狂战士后来到目标地点，此时莫格酋长便会出现。一场硬仗在所难免，酋长拥有比兽人队长更强的实力，并且有着更多的强项以及更少的弱点，在对付酋长前最好先看清楚它的弱点是什么，然后对症下药。莫格酋长身边还会为一堆兽人，对



付像这样成群的敌人还是建议多积攒连击数，然后释放“亡魂闪烁”来造成范围伤害，将所有杂兵都解决了再安心对付酋长，注意酋长在濒死时会发动“垂死反击”，按照提示完成QTE即可。

条件任务：Warchief Hunt

说明

1. 这是一个需要玩家猎杀4只兽人酋长的任务，在玩家完成了“Climbing the Ranks”后便会与“The warchief”一同解锁，而“The Warchief”任务中杀死的酋长也会计算在本任务杀死总酋长数内，所以玩家只需再杀3只酋长便可。

2. 要使猎杀酋长任务出现，首先必须要获得酋长的信息，需要玩家审问带有绿色核心的兽人或者兽人队长需要获取信息，“索伦的军团”中央高台上的黑影便是酋长了。获取信息后，酋长的弱点也就一目了然了。

3. 查明酋长信息后便地图上便会出现相关任务，需要注意的是，酋长身边可能会有兽人队长作为护卫，任务开始后它们会与酋长一同出现，所以在进行任务之前最好现将这些作为护卫的兽人队长解决掉。做好准备之后便可以开始任务了，和“The Warchief”中一样，酋长不会任务一开始便出现，要引出酋长必须先达成一定的条件，这些条件是随机的，不过都比较好达成。酋长出现之后就要想办法干掉它，对付酋长需要充分利用好它的弱点或致命点，比如暗杀对其致命的话，直接用暗杀解决它就行。当然酋长也有不少强项，开战前最好先查明好以便更好地制定对策。

希尔贡线 第三阶段
The Dark Monument

解锁条件	完成“Warchief Hunt”及“The Warchief”
额外目标	用弓箭将3只兽人弓箭手爆头
任务奖励	600XP，额外奖励150M

剧情



埃琳并不希望丈夫希尔贡继续冒着风险与兽人们作战，她也不太信任几周前还在与他们为敌的塔里昂，但希尔贡并未打算放弃与塔里昂的合作，他得知兽人们建立了一座索伦的纪念碑，为了引出黑掌，他与塔里昂开始了炸毁纪念碑的行动。他们将炸药悄悄藏入兽人装酒的推车上，然后一路杀进了兽人要塞，索伦的雕像最终被炸毁了，希尔贡的行动让被奴役的人们看到了一丝自由的希望，他也证明了自己是一位合格的领袖。

流程

1. 任务开始后一路跟随希尔贡前进，途中遇到的食尸鬼直接干掉即可。来到第一个兽人营地，这里的兽人需要全部清理掉。首先可以在远处用弓箭解决掉高台上的3只弓箭手，剩余的兽人都可以暗杀解决，当然如果利用兽笼中的卡拉哥以及场景中的蚊巢的话，解决这些兽人会更加轻松。

2. 清理掉第一个营地的兽人后继续跟随希尔贡，护送推车前往第二个营地。途中会再次遇到一些食尸鬼，注意保护希尔贡的安全，多利用范围攻击对付它们。第二个营地有8只兽人要对付，同样先从远处解决掉弓箭手，篝火旁的兽人可以通过用弓箭引爆篝火来解决，剩下的几只兽人就很好对付了，注意周围烦人的食尸鬼，它们会时不时上来蹭你血。

3. 清理掉第二个营地的兽人后就要跟随希尔贡前往纪念碑处，在石桥上会再次遭遇好几波食尸鬼，需要将它们全部解决后才能继续前进。来到纪念碑所在的兽人要塞，这里一共有17只兽人需要解决，不过好在这里有可以引来卡拉哥的肉块，以及许多可以造成范围伤害的蚊巢，场景中的弓箭补给也十分充足，解决这帮兽人应该不是难事，在这里要注意补满弓箭，以免之后弓箭不足无法完成额外目标。

4. 之后兽人们会来进攻推车，干掉它们保证推车不受伤害，前进一段路程后高台上的3只弓箭手会攻击推车，将它们爆头顺便完成额外目标。之后，来到推车处按R1键开始自己推车，注意防范兽人的进攻，弓箭手过一段时间后会再次出现，必须优先将它们解决，不然推车很容易便被破坏。将推车推到目标地点，任务便完成了。



流程

任务一开始便是与铁锤的BOSS战，不过幸好BOSS周围都是最普通的兽人杂兵，这些杂兵会不断刷出，因此不必太过纠缠。弓箭对BOSS是无效的，“亡魂闪烁”和“吸取”等亡魂系技能也无法对其造成大硬直，而释放“亡魂闪烁”后BOSS会立即对塔里昂释放冲击波，所以对付铁锤最好不要使用亡魂系技能。BOSS的普通攻击可以使用反击弹反，弹反之后BOSS会进入眩晕状态，之后可以对其连击积攒剑气，之后用“处决”对其造成大伤害。BOSS在远程会释放冲击波，在近战时有一定几率发动快速的重击，这两招都无法用反击弹反，只有掌握好BOSS攻击的节奏才能有效回避。BOSS每损失一定血量都会释放震地波，这招是无法回避的，玩家的连击数



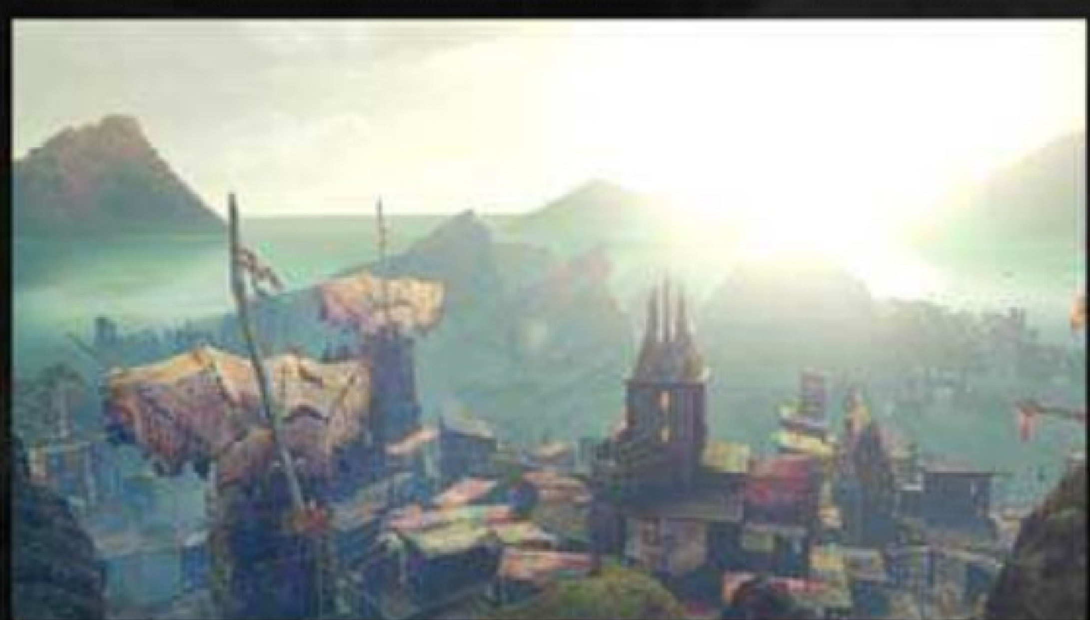
也必定会被打断，玩家也需要注意好自己的血量，避免被BOSS的冲击波震死。需要注意的是，本任务中也有额外目标，不过很好完成，按R1键抓住一只兽人，然后按□键连刺它10下即可，注意找一个偏僻的位置，以免在连击时被其他兽人的攻击打断。

The Messenger

解锁条件	完成“The Black Captain”
额外目标	用火焰烧死30只食尸鬼
任务奖励	600XP，额外奖励150M

剧情

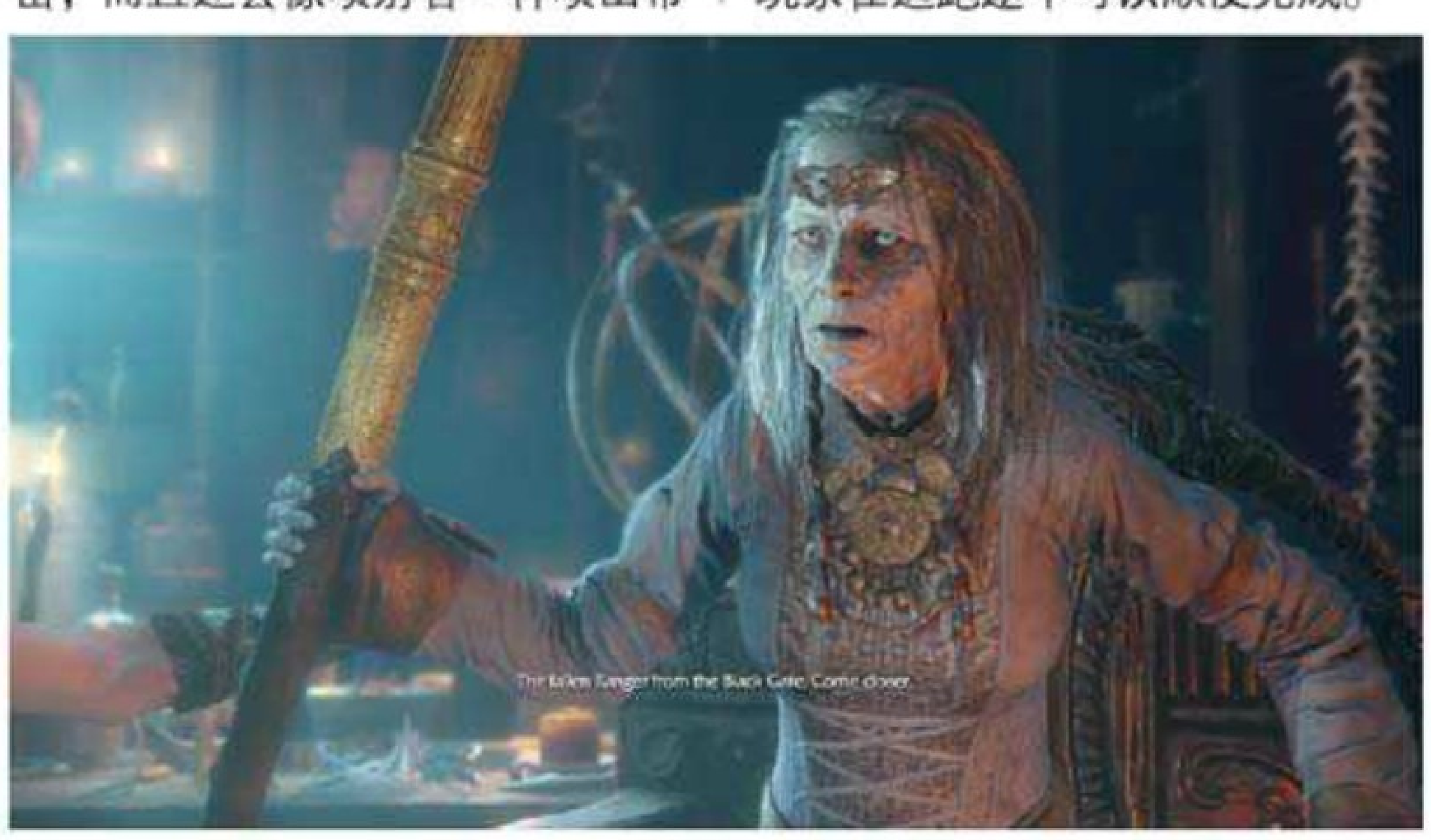
塔里昂跟随理萨瑞尔来到了诺恩海岸，他们在一座小屋内见到了年迈的玛玟女王。女王再次开始了预言，她看到了索伦的军团侵袭了摩多，但依然有办法可以阻止这件事的发生。她想让塔里昂从食尸鬼的巢穴里夺回精灵的宝物，之后再去寻找知道线索的矮人，之后便失去了知觉。塔里昂通过食尸鬼们留下的踪迹来到了食尸鬼的巢穴，洞穴深处的一把锤子再次将塔里昂拉回了凯勒布理鹏的过去，这把锤子正是打造了魔戒的锤子，而索伦从凯勒布理鹏手中夺走了魔戒。在获得宝物后塔里昂逃出了洞穴，在洞穴外他遇见了一位名叫托维恩的矮人，矮人邀请塔里昂与其一同狩猎，并告诉塔里昂他知道另一件宝物的线索，看来塔里昂不得不去一趟矮人的营地了。



流程

1. 从玛玟的屋子离开后，首先来到黄色标记的任务地点触发剧情，之后进入亡魂视角，跟随食尸鬼的轨迹前进，注意对付沿路的兽人。之后来到一个洞穴，洞穴中有着很多食尸鬼，在亡魂视角下很容易辨别它们的位置，避开它们继续沿着轨迹走较高的地势，注意不要走得太快，注意观察周围食尸鬼的位置并且回避它们，之后来到目标地点发生剧情。

2. 剧情过后出现新的敌人食尸鬼王（Ghul Matron），它比一般的食尸鬼强很多，会弹反你的攻击，而且还会像喷射者一样喷出带毒液体，弓箭及火焰是它的弱点。对付它最好先用弓箭射击其头部使其硬直，再对其进行连续攻击。和它肉搏时需要注意它的下一次攻击是可以反击的普通攻击还是只能回避的强力一击。将它生命值削弱到一定程度时，会有一大群食尸鬼攻进来，此时可以将它们引到篝火旁，然后用箭射击篝火引发爆炸一举消灭它们。解决掉食尸鬼王后需要在两分钟内逃出洞穴，此时还需顺带完成用火烧死30只食尸鬼的任务，不过好在场景中的食尸鬼和篝火都很多，玩家在逃跑途中可以顺便完成。



玛玟夫人线 第一阶段
Queen of The Shore

解锁条件	完成“The Messenger”
额外目标	在没有被发现的情况下，3分钟内刻印6只兽人弓箭手
任务奖励	600XP，额外奖励150M

剧情

塔里昂将锤子带回了玛玟夫人处，并拜托玛玟夫人预言他的命运，以及破除诅咒的方法。玛玟夫人告诉塔里昂只有打败黑掌的军团并且光复摩多，他才能从诅咒中解脱。但是塔里昂却觉得势单力薄，玛玟夫人告诉了他集结力量的办法，她让塔里昂前往附近的一座兽人营地。来到营地，兽人们正准备处决2个人类士兵，塔里昂救下了他们。士兵们给了塔里昂一件宝物，这宝物正是凯勒布理鹏的王冠，王冠向塔里昂展现了凯勒布理鹏为了守护家人和国土，与索伦以及兽人军团对抗的情景，最终凯勒布理鹏倒在了索伦的铁锤之下。塔里昂虽然找到了王冠，但他还不知道之后该怎么做，于是他必须再次拜访玛玟夫人……

流程



1. 首先要在1分30秒内赶到指定地点，并且不能被兽人发现，一路沿着较高的地势快跑便可，可以多利用越过障碍物后加速的技能，途中如果接近了巡逻的兽人，就减缓速度潜行前进。到达营地后会解锁“刻印”技能，这个技能是“吸取”的进化版，被刻印过的敌人可以被控制，并帮助塔里昂作战。之后要在不被发现的情况下对6只弓箭手进行刻印，而额外目标的条件要求玩家在3分钟内完成这一任务，不过时间并不是太紧凑。由于“刻印”可以在潜行状态下使用，所以玩家大可以按顺序潜行接近弓箭手然后刻印它们，总体来说不是很难。

2. 完成刻印弓箭手的任务后，按照提示按十字键十字键↑激活它们使它们攻击兽人，之后便要干掉营地中全部15只兽人，有了弓箭手的帮助，战斗变得更为简单，注意反击的时机便可。剧情过后又会有20只兽人攻来，依旧在弓箭手的帮助下解决它们，之后任务便结束了。

玛玟夫人线 第二阶段
The Power of the Wraith

解锁条件	完成“Queen of the Shore”
额外目标	在不着地的情况下帮助格鲁布里克赢得新兵募集的力量斗争
任务奖励	1400XP，额外奖励150M

剧情

塔里昂再次找到了玛玟夫人，不过玛玟夫人看上去很奇怪，在问明来意后，玛玟夫人告诉了塔里昂他下一步该做的事，那便是运用亡魂的力量刻印一名兽人，并且想办法让这只兽人坐上首长的位置，这样塔里昂便可以控制首长麾下的兽人军队了。塔里昂成功将兽人队长格鲁布里克扶持为首长，但当他回到玛玟夫人住处时，玛玟夫人的魔杖中突然发出了强大的力量将凯勒布理鹏的灵魂从塔里昂的身体中剥离了出来，好在理萨瑞尔及时赶到并破坏了魔杖，灵魂重新回到了塔里昂体内，而原本老态龙钟的玛玟夫人也恢复了年轻的容貌。原来玛玟夫人是在寻求白袍巫师萨鲁曼帮助时中了巫师强大的魔咒，现在则被解开了，她告诉塔里昂索伦的军队非常强大，足以踏平摩多大陆，看来塔里昂不得不组织一支军队了。

流程

1. 任务开始后，首先在“索伦的军团”页面中锁定兽人队长格鲁布里克（Grublik），之后来到地图上绿色圆形区域中的兽人营地，我们的目标是刻印刚刚标记的格鲁布里克，但队长级别的兽人必须先将它的血量削弱到一定程度，在其骷髅标记变绿后才能进行刻印，所以在这之前我们要收拾营地里的其他兽人，利用篝火的爆炸清场会更有效率。将格鲁布里克刻印后，再抓住它按 × 键审问，这时再按△键就可以对它下达命令了，将它指派到现在惟一现身的酋长身边。

2. 之后前往地图上的蓝色标记地点，自动进入新兵募集类型的力量斗争，这里需要帮助格鲁布里克干掉 3 组兽人，需要干掉的兽人头上都会有黄色标识，为了完成额外目标塔里昂不能到地面上干预战斗，这里都用弓箭协助它们便可，之后格鲁布里克便成为了酋长的护卫。

3. 随后要前往酋长所在要塞中的指定地点，要塞中有很多兽人，为了不被兽人们发现，可以将它们都引到一边，自己再从另一边通过，高台上的弓箭手可以直接用弓箭解决，之后一路沿着墙壁行走便可避开沿路的兽人，到达钟塔上的指定地点后，酋长便会和格鲁布里克一同出现。这时激活格鲁布里克，它便会向酋长发动攻击，之后跳下钟楼帮助它击败酋长，因为有队友帮忙，所以战斗毫无难度，注意不要使用范围攻击以免伤到友方兽人，QTE 解决酋长后格鲁布里克顺利替代了它的位置。



玛玟夫人线 第三阶段：The Cure

解锁条件	完成“The Power of the Wraith”
额外目标	潜行刻印 5 只兽人
任务奖励	400XP，额外奖励 50M

剧情

玛玟夫人虽然被解除了诅咒，但身体还未完全恢复，理萨瑞尔决定带领士兵们为母亲找到可以帮助她恢复身体的草药，塔里昂不顾凯勒布理鹏的劝阻，决定帮助理萨瑞尔清理掉碍事的兽人并且找回药物。在塔里昂的帮助下理萨瑞尔最终拿到了草药，这是她得知兽人们又有行动，并希望塔里昂可以帮忙。不过此时凯勒布理鹏现身，他提醒塔里昂要明确自己的立场，以打倒黑掌为重的塔里昂最终没有参与理萨瑞尔他们的行动。

流程

1. 这个任务一开始要求我们肃清兽人要塞中三个营地的兽人，并且全程不被发现。要塞中无处不见的弓箭手依然是需要注意的对象，可以优先解决，或是直接将它们刻印顺便完成潜行刻印 5 只兽人的额外目标。3 个指定地点的兽人均可以用特殊手段解决，离初始地点最近的营地的兽人可以直接用弓箭引爆篝火炸死，下一个较近营地的兽人则可以利用兽笼中的卡拉哥，将卡拉哥从兽笼中放出让它攻击兽人，玩家则可以在一边用弓箭补刀，待兽人们都被解决后再用弓箭射死卡拉哥即可。



2. 最后一个营地处会有一只兽人队长，不过好在营地周围有蚊巢以及炸药可以利用，射击兽人们头顶的蚊巢可以直接解决普通的兽人杂兵，之后在确保只剩兽人队长的情况可以直接与其正面肉搏，将最后一个营地的兽人清理干净后任务完成。

玛玟夫人线 第四阶段：The Rescue

解锁条件	完成“The Cure”
额外目标	无
任务奖励	600XP

剧情

原本想要继续与兽人们对抗的理萨瑞尔不幸落入了敌人的手中，虽然她殊死抵抗，但仍不敌人多势众的兽人们，她被关在了兽人要塞之中。得知这一消息的塔里昂当然不能袖手旁观，他单枪匹马来到了兽人要塞。他在要塞中找到了理萨瑞尔，一帮兽人正准备处决她，塔里昂连忙干掉了这些烦人的兽人们，并将理萨瑞尔带出了要塞。为理萨瑞尔包扎完伤口后，她开始问起了塔里昂救她的缘由，塔里昂则告诉理萨瑞尔他知道失去亲人之痛。理萨瑞尔想让塔里昂留下来与她一同作战，但塔里昂知道他并不属于这里。与理萨瑞尔道别后，游侠再次踏上了旅程。



流程

1. 第一阶段的行动要在 8 分钟内完成，但实际上 1 分钟便可以搞定。任务首先要求玩家刻印 6 只兽人，要塞的高台上会有许多落单兽人，避开大部队悄悄靠近这些兽人并将它们刻印即可，完成刻印行动后，立刻赶到指定地点便可触发剧情。

2. 剧情过后兽人们准备处刑理萨瑞尔，可以直接使用“暗影突袭”瞬移到理萨瑞尔身边的兽人处，之后将这些兽人杀死或刻印便可，期间注意不要让兽人们靠近理萨瑞尔，以免她被兽人磨血磨死。解决掉兽人后走到理萨瑞尔身旁，之后按 R1 键将她扶起，接着朝指定地点处缓步前进，不过中途还会遭遇 3 波兽人，此时需要放下理萨瑞尔进行战斗，注意好她的血量，由于有之前刻印的兽人帮助，所以战斗不是特别困难，到达最终指定地点后任务结束。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

托维恩线 第一阶段：Big Game

解锁条件	完成“The Messenger”
额外目标	杀死兽人的数量超过托维恩
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

塔里昂如约来到了矮人托维恩的营地，托维恩恰巧刚刚猎杀了一只卡拉哥。在塔里昂说明自己曾经军队队长的身份后，托维恩很是不屑，他认为这位队长并不会拥有与猎人一样不受规则束缚的狩猎技巧，他打算给塔里昂好好上一课。一场愉快的狩猎结束后，塔里昂开始问起托维恩为什么要教他狩猎，但托维恩的回答让塔里昂有点摸不着头脑，以力量换取猎物对猎人的尊敬什么的，也许只有托维恩这样的老猎人才能知其深意吧。

流程

1. 任务开始后跟随托维恩前进，到达任务地点后玩家便要驯服一只卡拉哥。此时会解锁技能“卡拉哥猎人”，塔里昂现在可以对卡拉哥的攻击实行反击了，在它飞扑时按△键反击，之后卡拉哥会陷入眩晕，之后按 R1 键骑到它背上，完成 QTE 后卡拉哥便被驯服。

2. 骑着卡拉哥一路跟随托维恩，在遭遇兽人后开始和托维恩比赛谁杀的兽人多，本任务的额外目标便是在比赛中胜出。撕咬攻击和长剑攻击并用会更有效率，尽量咬那些已经眩晕倒地的兽人，高台的弓箭手可以用弓箭解决。

3. 之后遇到的一个营地的兽人可以直接用篝火的爆炸解决，千万不要让卡拉哥跑到篝火上，那样会直接导致任务失败。跟随托维恩解决了一大波兽人后，会出现一只准备逃跑的兽人，此时要立刻追上去将它解决。之后进入亡魂视角跟随轨迹与托维恩汇合，解决掉最后2只兽人后任务完成。

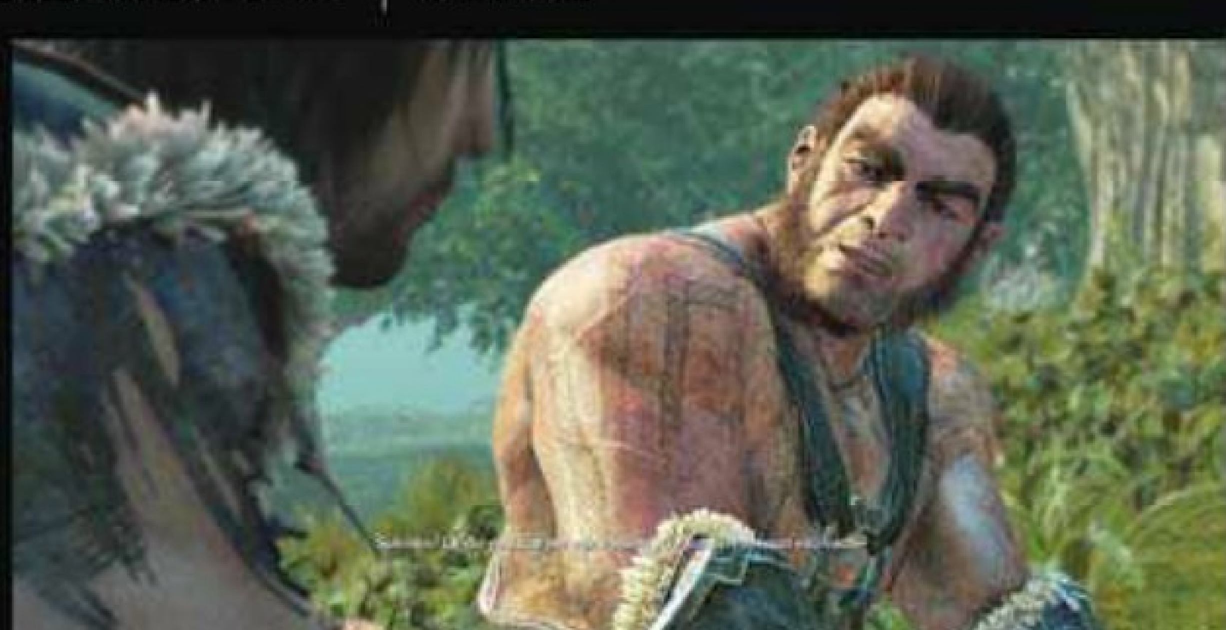


托维恩线 第二阶段 Hunting Partners

解锁条件	完成“Big Game”
额外目标	控制格拉哥吃掉 3 只兽人
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

塔里昂再次来到了托维恩的营地，他们在篝火旁聊了起来，塔里昂告诉托维恩自己心中的伤痛很深，托维恩则指着自己的伤口告诉塔里昂这些都是巨大的格拉哥造成的，格拉哥也带走了他伙伴的生命，而托维恩准备给塔里昂上的第二课，便是狩猎这巨大的白色怪物。虽然这个大家伙并不好对付，但托维恩还是乐在其中，他们最终合力干掉了这个大家伙，而托维恩也对塔里昂在狩猎时的表现刮目相看，看来这位意志坚定的老猎人无论如何都不会被魔戒的黑暗力量所影响的。



流程

1. 任务开始后跟随托维恩前进，之后会看到一只巨型的格拉哥，我们这次的目标便是狩猎它。继续跟随托维恩前进，会看到格拉哥也跟了过来，之后便要开始狩猎了。首先注意好格拉哥的行动，偷偷潜行到它的后侧，之后攻击它的腿部，随后格拉哥会发现你，此时附近会出现几只卡拉哥，将格拉哥引过去攻击卡拉哥，待卡拉哥倒地后赶紧驯服一只。

2. 骑着卡拉哥将格拉哥引到地图上的绿色区域，之后等提示出现后用弓箭的蓄力射击攻击格拉哥的头部，使其硬直。待托维恩束缚住格拉哥后会解锁技能“格拉哥猎人”，此时从卡拉哥身上下来，走到格拉哥旁按 R1 键，一套 QTE 后塔里昂便驯服格拉哥了。

3. 骑上格拉哥后会有一群兽人攻过来，不过在强大的格拉哥面前形同蝼蚁。此时需要完成让格拉哥吃掉 3 只兽人的额外目标，在兽人面前按△键即可。吃掉 3 只兽人后，用□键的范围攻击清场，之后按 R2 键 + □键杀死被驯服的格拉哥后任务结束。

托维恩线 第三阶段 The Great White Graug

解锁条件	完成“Hunting Partners”
额外目标	从格拉哥手中射下 3 只食尸鬼
任务奖励	600XP，额外奖励 150M

剧情

这一次与托维恩见面时，他正骑着一只卡拉哥，和另一只卡拉哥玩追逐游戏，而塔里昂的到来又让托维恩有了新的主意。他让塔里昂驯服了另一只卡拉哥，随后一同来到了格拉哥的巢穴。虽然巢穴的主人似乎不在，但塔里昂却在这里发现了一把斧子。拿起这把斧子，塔里昂再次进入了凯勒布理鹏的记忆，他再次看到魔君索伦是如何逼迫凯勒布理鹏制造了魔戒。塔里昂从昏迷中醒来，却发现格拉哥早已回到了巢中，一场恶战在所难免。不过在塔里昂与托维恩的共同努力下，这只强力的尖角格拉哥最终还是倒下了，托维恩对这次狩猎非常满意，并希望塔里昂以后还能与他搭档。不过塔里昂还有必须完成的事，他得在这里与托维恩道别了，不过他还是希望以后还能有机会与托维恩见面。



流程

1. 任务一开始便要驯服一只卡拉哥，驯服的方法与之前一样，尽量远离它引诱它对你使用飞扑攻击，之后按△键反击使其倒地，之后便可以驯服了。骑着卡拉哥跟随托维恩来到格拉哥的巢穴，剧情过后进入与格拉哥的战斗。首先尽量远离它，在它张口准备蓄力攻击时拉弓对其头部蓄力射击，打出硬直后上前按 R1 键对其 QTE 便可，注意在 QTE 结束后格拉哥会使用捶地攻击，需要按 × 键躲避。

2. 之后在格拉哥周围会出现一群食尸鬼，格拉哥会将食尸鬼抓起来吃掉，之后会回复生命值。所以这里必须在格拉哥吃掉这些食尸鬼之前将食尸鬼解决掉，不过这里有一个较难达成的额外目标，必须射死 3 只在格拉哥手中的食尸鬼，在格拉哥抓住食尸鬼后就必须抓住时机拉弓，之后对射击精准度要求较高，尽量节省专注值以及弓箭数。解决这群食尸鬼后格拉哥会继续朝塔里昂进攻，这时只需重复之前的流程，直至格拉哥的生命值被完全耗尽。

条件任务：Branding the Warchiefs

说明

在对格鲁布里克进行刻印后，我们还需对4只酋长进行刻印才能继续主线任务。常规方法和之前流程中的狩猎酋长一样，只不过最后的步骤由杀死酋长变为了将酋长刻印。但是常规方法太浪费时间，这里要介绍一个比较简便的方法，那就是对之前被刻印格鲁布里克下命令，让它去找其他酋长闹事，之后再进入相应的“力量斗争”任务中对目标酋长刻印，如此循环直至其他4位酋长都被刻印即可。这么做不仅省去了引出酋长的麻烦，而且需要面对的敌人也比正常任务中少，并且在战斗中还会有我方兽人帮忙，可谓事半功倍。

Lord of Mordor

解锁条件	完成“Branding the Warchiefs”
额外目标	无
任务奖励	1000XP

剧情



塔里昂终于组建出了一支属于他的兽人军队，而他现在的目标便是黑掌的老巢了。玛玫夫人与理萨瑞尔来到码头为塔里昂送行，她们都知道，整块摩多大陆的命运现在正掌握在塔里昂手中。塔里昂在黑掌的要塞中杀出一条血路，但在前面等待着他的并不是黑掌本人，而是他的手下坚垒（The Tower）。坚垒将黑掌的意图全盘托出，黑掌将塔里昂一家人当做祭品召唤了凯勒布理鹏，再借助塔里昂将魔戒的锻造者带到他的面前，原来塔里昂只不过是凯勒布理鹏灵魂的载体。怒火充满全身的塔里昂最终将坚垒斩于剑下，但他也深深陷入了对凯勒布理鹏的怀疑，现在惟一能做的便是找到黑掌，为整件事做个了断。

流程

1. 任务一开始便是与茫茫多的兽人作战，不过幸好我方也拥有5只酋长级的兽人，建议多用范围性技能清场，有“武器之力”的话也可以开启然后迅速解决敌人，不要让自己陷入被围攻的局面。敌方酋长的攻击力很高，注意躲避它的攻击，将其生命值削至最低后用QTE解决，之后前往指定地点触发剧情。

2. 剧情过后进入与坚垒的BOSS战，限制时间为8分钟。首先前往指定区域，坚垒会有2个分身，玩家要做的并不是和它正面作战，而是潜行到任一个分身背后再对其使用“吸取”。如果在潜行时被坚垒发现的话，会立刻遭到BOSS的强制攻击，所以尽量在亡魂视角中观察BOSS的动向，建议走高墙等较高的地势绕后，尽量不要与其正面接触。将其血量削弱至最低后会再次提示前往指定地点，之后按照提示长按○键完成QTE便能了结BOSS了。



Mordor in Flames

解锁条件	完成“Lord of Mordor”
额外目标	无
任务奖励	1000XP

剧情

塔里昂再次回到了诺恩，但他还是来迟了一步，黑掌的大军已经将这里扫荡一空，玛玫夫人的家中也已经一片狼藉，不过这是咕噜再次出现在了他的面前，手中拿着一个王冠。塔里昂从咕噜手中接过王冠，他再次看到了凯勒布理鹏的记忆，索伦为了夺走魔戒化为了黑暗君主的模样，凯勒布理鹏带着魔戒想要逃脱，却发现整个世界都被黑暗所吞噬。塔里昂知道自己不能再坐以待毙了，他率领着他的兽人军队来到了落日山下的黑门要塞。在打败了黑掌的爪牙之后，塔里昂来到了黑门要塞的顶端，在这里等着他的正是黑掌。黑掌让塔里昂看到了凯勒布理鹏与魔君的最后一战，塔里昂见证了凯勒布理鹏的失败，以及最后被魔君处死的情景。从回忆中醒来，黑掌横剑自刎，但没想到凯勒布理鹏的灵魂竟被黑掌从塔里昂的身体中吸走，转眼黑掌化为了魔君的外形，而塔里昂的脖子上竟然出现了伤口。黑掌准备就此了断塔里昂，但塔里昂用尽最后的力气接下了黑掌的攻击，反将剑刃插进了黑掌的铠甲之中。黑掌终于倒下了，塔里昂也完成了他的复仇，不过他与凯勒布理鹏的旅行并没有结束，前路上还有更加艰巨的战斗等待着他们。

流程

本任务作为主线中的最后一个任务显得过于简单，任务开始后一直向指定地点前进，之后会遇到敌方的5只兽人酋长，不过好在我方会有5只酋长以及一只卡拉哥帮忙，可以让我方的酋长和敌方的酋长陷入混战，塔里昂在一旁补刀即可，注意保持自己的血量，这5只兽人酋长并不难对付。解决掉它们后，按照提示爬上兽人要塞，之后进入剧情，剧情中会有一段简单的QTE，之后便可以欣赏结局了。



研究篇

武器精通任务

游戏中的3种武器每种都会拥有10个精通任务，其中5个分布在乌顿地区，剩余5个则分布在诺恩地区。这些任务会在塔里昂习得特定技能后解锁，每完成5个单一武器的武器精通任务，对应武器的外形会发生改变，每个任务也会有不同程度的XP以及M值作为奖励，下面便会对每个武器精通任务作具体说明。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

长剑精通任务

The Fell Beast

解锁条件	驯服一只卡拉哥，然后在限制时间内解决 3 只指定兽人
额外目标	使用卡拉哥的撕咬攻击杀死 5 只兽人
任务奖励	150M，400XP，额外奖励 50M

说明：首先驯服一只卡拉哥，之后要在 3 分钟之内完成任务，然后骑着它前往身后较近的一组守卫所在地点，迅速冲进兽人堆中，利用长剑与卡拉哥的撕咬同时攻击，迅速解决掉它们，注意用撕咬解决 5 只兽人以达成额外目标。然后再冲向下一个地点重复上述步骤即可，必要时可以利用弓箭减缓兽人移动速度。需要注意的是，任务途中卡拉哥死亡的话会直接导致任务失败，所以要尽量保持骑在卡拉哥身上来进行任务。

Nameless Things

解锁条件	肃清 3 个食尸鬼巢穴
额外目标	使用 1 次“亡魂闪烁”杀死 10 只食尸鬼
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明:3 个巢穴中都有着大量的食尸鬼，它们攻击迅速，需要注意回避才能积攒连击数，在大量食尸鬼围在身边时攒满连击数释放亡魂闪烁可以轻松达成额外目标。清理完三个巢穴后，会出现一只食尸鬼王，打法依旧和流程中一样，利用弓箭射击头部便可使其硬直。它周围也会有很多食尸鬼，可以先打小的积攒连击数再用“亡魂闪烁”清场，注意躲避喷吐者的远程攻击，可以优先解决掉它们。

Into the Pit

解锁条件	在矿井中解决 50 个兽人
额外目标	连击数达到 100
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

说明：非常考验玩家战斗技巧的一个任务，兽人杂兵会源源不断的向玩家涌来，不过好在没有其他种类的敌人，只要掌握好了攻击与反击的节奏，这些兽人还是可以应对的。额外目标需要达成 100 连击，有一定难度，建议在学会了技能“韧性”后再作挑战，对付兽人时反击的时机一定要把握好，不然很容易被攻击到，此外利用 × 键的撑头跳来回避也是不错的选择，多多利用“处决”和“亡魂闪烁”可以令战斗轻松不少，使用“亡魂闪烁”还能更有效率地提升连击数，可谓一举两得。

Cutting the Lines

解锁条件	解决训练场内所有兽人训练兵
额外目标	使用“处决”解决 5 只兽人
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明：这个任务要求解决掉要塞训练营中的兽人，敌人包括了兽人杂兵、长矛手、防御者以及狂战士，还可能出现兽人队长。



也是非常考验玩家战斗技巧的任务，建议学会了缩短剑气积蓄所需连击数的技能再来挑战，战斗中应当优先解决会用远程攻击的长矛手，积蓄了剑气便使用“处决”来斩杀敌人，顺带完成额外目标。“亡魂闪烁”尽量要打到多个敌人，注意回避狂战士与防御者的攻击，干掉所有在亡魂模式中为黄色标记的敌人后任务结束。

Arise

解锁条件	杀死 40 只兽人
额外目标	使用“战斗吸取”吸取 5 只兽人
任务奖励	250M，400XP，额外奖励 50M

说明：在山洞中的兽人猎杀任务，不过场景中有不少篝火以及木桶可以利用。为了完成额外目标，要先积攒连击数到蓄满剑气，之后按○键 +× 键对兽人使用“战斗吸取”，反复吸取 5 只便可。比较有趣的是，如果玩家已经学会“刻印”了的话，被吸取后的兽人会成为我方帮助塔里昂作战，也会大大提高完成任务的效率。

They Shall Not Pass

解锁条件	在 4 分钟内防止兽人火炬手通过石桥
额外目标	将 3 只兽人扔出平台
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：本任务必须在地图上的绿色范围内完成，需要防止通过石桥的火炬手头上有黄色标记，很好辨认，在其出现后需要第一时间将其解决。当然除了火炬手，本任务中还会出现大量其他兽人，这些兽人可以用来完成额外目标，将它们清理至只剩三四只后，再依次按 R1 键抓住它们，然后拖至桥边松手，便可以将它们扔出平台。

Bane of Shadow

解锁条件	杀死 3 只兽人防御者
额外目标	杀死 25 只兽人
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：虽然任务目标只需要解决头上带有标记的 3 只兽人防御者，但在它们周围都有着不少守卫，这其中还包括了烦人的狂战士，所以也是很考验玩家战斗技巧的任务。本任务的额外目标要求杀死 25 只兽人，其实不必特意去达成，3 只防御者以加上它们周围的守卫的数量就足以达到目标。

The Dark Rider

解锁条件	在 3 分 20 秒内驯服一只卡拉哥并杀死所有目标兽人
额外目标	使用撕咬攻击杀死 5 只兽人
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

说明：时间比较紧张的一个任务，首先必须快速驯服初始地点附近的卡拉哥，然后赶到第一个兽人聚集点，并在这里完成使用撕咬攻击杀死 5 只兽人的额外目标，在进行任务时一定要注意卡拉哥的血量，卡拉哥死了的话任务便很难完成。第二个地点以及第三个地点的兽人可以选择直接从卡拉哥身上下来与它们肉搏，这样可以弥补第一场战斗所损失的时间，第二场战斗务必要在倒计时 1 分 30 秒前结束，否则将来不及完成第三场战斗。

The Red Tide

解锁条件	理 5 波兽人后到达指定地点
额外目标	使用“处决”杀死 2 只兽人防御者
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：比较简单的任务，5 波兽人每一波里都会有一只防御者，蓄满剑气后记得立刻使用“处决”来对付它，这样额外目标便可轻松完成。有一波较难对付的敌人中会有两只烦人的狂战士，记得将一些终结技留给它们，清理完 5 波兽人后还必须返回入口才算完成任务。



INFORMATION

FEATURE

EXPRESS

GUIDE

DOWNLOAD

Power of the One

解锁条件	让被控制的兽人杀死 10 只兽人，然后再将它们处死
额外目标	使用 5 次“战斗刻印”
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：同样比较简单的任务，进入兽人营地后立刻积攒连击数蓄满剑气，之后使用“战斗刻印”控制兽人，然后如此反复尽可能控制更多的兽人，一般玩家控制了 5 只到 6 只兽人，这些兽人也基本完成了杀死 10 只兽人的任务，之后按方向键↓将被控制的兽人都解决掉便可。

弓箭精通任务

Swift Mercy

解锁条件	30 秒内射杀 15 只兽人
额外目标	在专注槽耗完前射杀 4 只兽人
任务奖励	400X0，250M，额外奖励 50M

说明：这个任务中的兽人都是一击便可射死的，所以在射击时不必精确瞄准以及蓄力，只要快速击杀它们即可，中途补给弓箭会消耗一定时间，建议玩家先提升一定的最大弓箭数再来挑战。额外目标要求在专注槽耗完前杀死 4 只兽人，对自己手速没信心的玩家可以先提升一定的专注槽再来挑战，不过总体来说难度不是很大。

A Elebereth Gilthoniel

解锁条件	射杀所有弓箭手
额外目标	进行 10 次爆头
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

说明：比较考验玩家射击精度的任务，尽量在专注槽未耗完时利用子弹时间瞄准弓箭手头部射击，如果专注槽耗完了便躲在初始位置的帐篷中躲避敌人的攻击，等专注槽回复完后再进行射击。此外，帐篷中的弓箭补给也很充足，由于弓箭手数量较多，所以在等待回复时尽量多跑动以免被弓箭打到。

The Storm of War

解锁条件	骑着卡拉哥用弓箭射杀 10 只兽人
额外目标	在 5 分钟内完成射杀兽人的任务
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

说明：首先用老方法驯服一只卡拉哥，之后依次前往多个指定地点完成射杀兽人的任务。对付这些兽人还是要利用子弹时间，专注槽耗完后可以先骑着卡拉哥与它们周旋，不要让兽人靠近，不然射箭时很容易被兽人的攻击打断，注意卡拉哥的血量，卡拉哥死了任务便会失败。如果弓箭不够了，可以按○键对卡拉哥使用“吸取”技能来补充。由于每个地点之间相距较远，赶路的时候注意不要走到死路。

Shadow Under Siege

解锁条件	在要塞之外杀死 10 只兽人
额外目标	使 5 只兽人着火
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

说明：本任务必须在地图上的绿色区域内完成，尽量瞄准兽人头部一击解决，否则会引起其他兽人的注意，可以在拉弓后按△键吸引兽人走到比较好瞄准的位置再射击。要塞中有很多木桶，将兽人引到木桶旁再射击木桶便可以使兽人着火，以便完成额外目标。此外，还可以射击兽笼的笼锁放出卡拉哥来帮助我们完成任务。

The Eye of Vengeance

解锁条件	近距离射杀 5 只兽人
额外目标	1 分钟之内完成任务
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

说明：本任务比较简单，可以从背后靠近兽人，待兽人头上出现黄色标识便表示已经在距离内了，这时将它爆头即可。如果万一被兽人们发现了，可以先爬到高台上待一会儿，当然如果兽人就在高台边上，并且头上有黄色标识的话，直接在高台上将它们射杀便可。

Jaws of Steel

解锁条件	在要塞之外杀死 10 只目标兽人
额外目标	让卡拉哥杀死 5 只兽人
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：比较简单的任务，直接射击兽人要塞中悬垂着的肉便能引来好几只卡拉哥，让它们咬死 5 只兽人以便完成额外目标。完成任务所需要射杀的兽人都被黄色标记标出，利用子弹时间瞄准它们头部依次爆头即可，场景中的弓箭补给很充足，运气好的话卡拉哥会咬死好几只目标兽人，我们只需补齐剩下的便可。

Shadow and Flame

解锁条件	利用木桶炸死 30 只兽人
额外目标	在不受伤的情况下完成任务
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：任务一开始塔里昂会被大量的兽人包围，不过好在场景中的也有着许多木桶，想要在不受伤的情况下完成就必须尽快射击这些木桶来炸死周围的兽人，由于玩家所处的场地比较狭小，所以想要进行持久战是不现实的，所以要尽量打爆那些周围兽人较多的木桶来提高效率。

The Secret Flame

解锁条件	利用木桶炸死 50 只食尸鬼
额外目标	只引爆 5 只木桶的情况下完成任务
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

说明：首先将食尸鬼们引到放有木桶的洞窟之中，然后再将它们尽量引到一个木桶旁，此时再引爆木桶以此来炸死最大数量的食尸鬼，为了完成额外目标，平均每只木桶至少要炸死 10 只食尸鬼。需要注意的是，食尸鬼们是分批进入洞窟的，每解决掉一批后，必须等待一段时间洞窟中才会有足够数量的食尸鬼。

The Spirit of Fire

解锁条件	使用“火焰箭”杀死 5 只兽人
额外目标	使用“火焰箭”引爆 3 只木桶
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

说明：“火焰箭”需要在蓄满剑气后按 L2 键拉弓后再按 R1 键释放，而木桶在场景周围很好找到，首先与兽人战斗积攒连击数，然后用“火焰箭”引爆 3 只木桶完成额外目标，之后用同样的办法干掉 5 只兽人便能完成任务。

There Is No Escape

解锁条件	组织目标兽人逃进要塞
额外目标	对 3 只兽人使用“定身箭”
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：十分简单的任务，略微考验玩家的射击精准度，一共

有5只兽人遭到1只格拉哥的追击，只要分别用弓箭射击它们的腿部，触发“定身箭”的效果，这样它们便会停留在原地，随后便会被身后的格拉哥干掉，而额外目标也会随之轻松完成。

匕首精通任务



The Wraith

解锁条件	在不被发现的情况下暗杀5只兽人
额外目标	使用“下落强袭”暗杀5只兽人
任务奖励	400XP，250M，额外奖励50M

说明：任务中的兽人都是成群结队的，最好找个角落将兽人吸引过来再进行暗杀，而距离较远的落单兽人则可以直接利用“暗影突袭”瞬间靠近。额外目标要求使用“下落强袭”暗杀5只兽人，最好找一个高台将附近的兽人吸引到高台下方再逐个解决，千万不要在附近有两只兽人的情况下使用“下落强袭”，否则很容易被发现而导致任务失败。

Deathly Whisper

解锁条件	任务目标：杀死5只处于警戒状态中的兽人
额外目标	不被发现的情况下完成任务
任务奖励	400P，150M，额外奖励50M

说明：本关的要求并不是简简单单的暗杀，必须先吸引敌人，让它处于警戒状态后，再将其杀死。为了达成不被敌人发现这个额外目标，我们依然可以躲在一个不起眼的角落将敌人引诱过来后再将其暗杀，即使敌人发现你，只要它头上的警戒标识没有消失，迅速接近它将其暗杀也是可行的。

Display of Power

解锁条件	在拉响警钟前使用“无情刺杀”解决目标守卫
额外目标	暗杀5只兽人
任务奖励	400XP,200M，额外奖励50M

说明：任务目标已经被黄色标记标出，可以沿着屋檐等高处前往目标地点，这样可以避开地面上的兽人，高台的弓箭手需要注意，可以暗杀它们顺便完成额外目标。目标兽人周围有不少其他兽人，为了不被发现，可以从其身后的高台跳下，然后迅速接近它，按R2键＋△键使用“无情刺杀”便可完成任务。

The Mithril Blade

解锁条件	暗杀10只兽人奴隶主
额外目标	不被发现的情况下完成任务
任务奖励	400XP，150M，额外奖励50M

说明：本任务比较简单，每一只兽人奴隶主都站得比较分散，并且注意力都放在了自己的奴隶身上，因此靠近它们比较简单，依次潜行到背后将其暗杀便可。由于要在3分钟之内完成任务，所以不要浪费太多的时间，找就近的兽人解决即可。

Clear the Skies

解锁条件	在敲响警钟之前暗杀10只兽人弓箭手
额外目标	使用“攀墙暗杀”解决5只兽人弓箭手
任务奖励	400XP，150M，额外奖励50M

说明：要塞中有很多兽人，但我们的目标只是那些被黄色标记标出的兽人弓箭手。由于弓箭手们都在高台上，所以在执行任务的时候需要攀爬前进或沿着较高的地势走，不要去招惹地面上的兽人，当然也要注意周边的弓箭手，动静太大的话也很容易被察觉。靠近要塞外墙的兽人弓箭手比较适合用“攀墙暗杀”来解决，攀爬在高台下方，将它们吸引到高台边缘在暗杀即可。如果不慎被地面上的兽人发现也不要紧，赶紧将准备去拉警钟的兽人解决即可。

The Scouring of the Shadow

解锁条件	在不被发现的情况下清除掉3个地点的火炬手
额外目标	杀死5只处于警戒状态中的兽人
任务奖励	400XP，550M，额外奖励50M

说明:3个地点的火炬手都处于比较空旷的平地上，所以建议使用弓箭来解决它们，当然场景中也有篝火以及木桶可以利用。额外目标依然用老办法完成，躲在角落里将兽人吸引过来，然后再将其暗杀便可，注意不要一次吸引多个兽人便可。

A Knife in the Dark

解锁条件	在不被发现的情况下杀死所有被标记兽人
额外目标	潜行刻印3只兽人防御者
任务奖励	400XP，550M，额外奖励50M

说明：可以优先暗杀高台上的弓箭手，地面上的落单兽人则可以直接从高台上使用“落地强袭”解决。额外目标要求潜行刻印3只兽人防御者，可以选择绕到它们背后进行刻印，在门口的防御者可以直接从高台上下落刻印，有两只站一起的防御者可以绕背后先刻印一只，然后在迅速暗杀另外一只，总体来说不难完成。

The Darkness Within

解锁条件	在不被发现的情况下到指定地点潜行刻印7只兽人弓箭手，之后干掉10只兽人
额外目标	在潜行刻印弓箭手的目标达成之前不进行任何击杀
任务奖励	400XP，500M，额外奖励50M

说明：比较麻烦的一个任务，一开始要在不被敌人发现的情况下到达指定地点，可以选择从初始地点左侧的滑索滑下，这条路上的兽人较少。到达指定地点后开始潜行刻印7只兽人弓箭手，它们都分布在营地的四周，所以我们可以沿着围墙直接对它们使用下落刻印，注意周围的兽人巡逻兵，可以从比较好下手的弓箭手开始，每刻印一只弓箭手，敌人就会减少一个耳目，之后的任务便会轻松许多。刻印完弓箭手后会冲进来一群兽人，在弓箭手的帮助下解决它们就十分简单了。



Fatal Secrets

解锁条件	跟踪信使并杀死 4 只头上带有绿色标记的兽人
额外目标	使用 2 次“致命暗影突袭”
任务奖励	400XP，550M，额外奖励 50M

说明：本任务需要跟踪一只兽人信使，它会依次与带有 4 只绿色标记的兽人交谈，我们需要等交谈完毕带有绿色标记的兽人落单后再将其解决。不过每一个交谈点附近都会有其他兽人守卫，安全起见可以使用弓箭将它们爆头，当然如果是落单兽人的话可以直接使用“致命暗影突袭”解决以完成额外目标。

Shadow and Steel

解锁条件	在没有拉响警钟的情况下暗杀 10 只兽人防御者
额外目标	使用“下落强袭”杀死 3 只兽人
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

说明：要塞中有很多兽人，不过需要暗杀的只有 10 只防御者，利用好地势将它们暗杀即可，如果不巧被其他兽人发现也不要紧，只要不让准备去拉警钟的兽人得逞就行。额外目标并不难达成，利用场景中类似于屋顶或者车顶这样的高台对一旁的兽人使用“下落强袭”便可，但要注意周围有没有其他兽人，否则很容易陷入苦战。

放逐者拯救任务

游戏中总共有 24 个放逐者拯救任务，这些任务都只有通过拯救本地区内带有白色拳头标志的奴隶后才会解锁。这些任务的任务目标都是拯救一定数量的奴隶，而且都十分简单，无需作过多说明。每个任务之间的不同之处仅仅在于它们的额外目标以及任务奖励，下面便列出每个任务的额外目标以及任务奖励供大家参考。



The Fallen

额外目标	暗杀 5 只兽人
任务奖励	400XP，125M，额外奖励 50M

Shattered

额外目标	使用“攀墙暗杀”杀死 2 只兽人
任务奖励	400XP，125M，额外奖励 50M

Hold and Tongue

额外目标	杀死 3 只处于警戒状态的兽人
任务奖励	400XP,150M, 额外奖励 50M

Resistance

额外目标	使用“下落强袭”杀死 3 只兽人
任务奖励	400XP，150M，额外奖励 50M

Over The Edge

额外目标	使用“无情刺杀”解决 3 只兽人
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

Unleashed

额外目标	让卡拉哥杀死 5 只兽人。
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

Worked to Death

额外目标	暗杀 10 只兽人
任务奖励	400XP，200M，额外奖励 50M

Drink Up

额外目标	在 3 只酒桶中投毒
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

The Watcher

额外目标	远程射杀 10 只兽人
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

Venom

额外目标	在 3 只酒桶中投毒
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

Borrowed Blades

额外目标	从高处使用“无情刺杀”解决 3 只下方的兽人
任务奖励	400XP，250M，额外奖励 50M

The Uprising

额外目标	使 10 只兽人受到惊吓逃跑
任务奖励	400XP，300M, 额外奖励 50M

The Name of Power

额外目标	将 3 只兽人扔出平台
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

The Evil Eye

额外目标	用弓箭将 5 只兽人爆头
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

Unchained

额外目标	杀死 5 只处于警戒状态中的兽人
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

The Hunger

额外目标	使用“攀墙暗杀”解决 3 只兽人
任务奖励	400XP，350M，额外奖励 50M

Unbroken

额外目标	不受伤的情况下完成任务
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

Last Hope

额外目标	将 5 只兽人扔出平台
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

In the Flesh

额外目标	让卡拉哥解决 5 只兽人
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

The Stand

额外目标	对 5 只兽人进行潜行刻印
任务奖励	400XP，400M，额外奖励 50M

Nowhere to Hide

额外目标	不受伤的情况下完成任务
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

Weapons of War

额外目标	让兽人杀死 20 只其他兽人
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

Light into Darkness

额外目标	暗杀 20 只兽人
任务奖励	400XP，450M，额外奖励 50M

To Freedom

额外目标	掀起一场起义
任务奖励	400XP，500M，额外奖励 50M

狩猎挑战

游戏中共有 10 个狩猎挑战，挑战内容通常是让玩家猎杀某种生物，这些生物往往较难找到。只有在完成了一个狩猎挑战后，下一个挑战才会解锁。玩家每完成一个挑战，都会获得一定数量的 M 币作为奖励，完成所有狩猎挑战后也会解锁相应的奖杯，下面就会给出所有狩猎挑战的内容以及达成方法。



狩猎挑战 01

额外目标	猎杀 3 只温古尔蜘蛛（Ungol Spider）
任务奖励	100M

说明：这些蜘蛛会出现在山洞以及要塞之中，需要进入亡魂视角后在地面上寻找，很容易便能找到。

狩猎挑战 02

额外目标	猎杀 5 只飞行生物
任务奖励	105M

说明：直接用弓箭射杀 5 只空中的飞鸟即可，建议站在高处，这样更有利于瞄准，飞鸟速度很快，一定要在专注值消耗完之前射箭，比较考验玩家的瞄准精度。

狩猎挑战 03

额外目标	猎杀 3 只卡拉哥
任务奖励	115M

说明：卡拉哥通常被关在兽笼中，用箭射击笼锁可以把它们放出来。对付卡拉哥的办法和流程中一样，用弓箭射击头部可以对其造成较大伤害。

狩猎挑战 04

额外目标	猎杀 4 只摩多老鼠
任务奖励	130M

说明：这些老鼠会出现在要塞和我营地的地面上，进入亡魂视角很容易很容易发现它们。

狩猎挑战 05

额外目标	猎杀 8 只食尸鬼
任务奖励	150M

说明：食尸鬼在晚上比较容易出现，此外在洞穴中也很容易找到它们。

狩猎挑战 06

额外目标	猎杀 3 只莫古尔蝙蝠
任务奖励	180M

说明：这种蝙蝠比较难找到，一般会出现在洞穴中，进入亡魂视角比较容易找到它，

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

猎杀它时一定要确保你的弓箭的精准度，否则它会逃跑。

狩猎挑战 07	
额外目标	猎杀 1 只格拉哥
任务奖励	220M

说明：格拉哥可以在乌顿地区的荒原上找到，当然也可以在主线任务“Hunting Partners”中顺便完成，对付它的方法和流程中一样，从它背后偷袭腿部，然后射击其头部使其眩晕，将其驯服后再杀死便可。

狩猎挑战 08	
额外目标	猎杀 1 只凶牙卡拉哥（Dire Caragor）
任务奖励	270M

说明：凶牙卡拉哥可以在诺恩海岸的野外找到，当然也可以在主线任务“The Great White Graug”中顺便完成，利用“暗影骑乘”可以轻松将其驯服，之后在杀死即可。

狩猎挑战 09	
额外目标	猎杀 1 只食尸鬼王
任务奖励	330M

说明：食尸鬼王必须在遭遇食尸鬼后，不停地杀死食尸鬼后才会出现，它的弱点是火焰以及弓箭，注意好它的重击便可轻松将其猎杀。

狩猎挑战 10	
额外目标	猎杀 1 只尖角格拉哥（Horned Graug）
任务奖励	500M

说明：尖角格拉哥可以在诺恩地区的部分区域找到，遇到后可以使用“暗影骑乘”轻松驯服，之后再将其猎杀即可。

生存挑战

生存挑战的目标是让玩家收集各种草药，与狩猎挑战一样，同样有 10 个生存挑战需要完成，没完成一个生存挑战，下一个生存挑战才会解锁。不过每一个挑战需要收集的草药图标都会直接给出，只需在小地图上直接寻找对应的草药即可，而且游戏中草药的种类并不多，所有找起来十分简单，下面会列出所有生存挑战的挑战目标以及达成奖励。



生存挑战 01	
额外目标	采集 2 株 Niphredil
任务奖励	100M

生存挑战 02	
额外目标	采集 3 株 Pipeweed 和 1 株 Lothrond
任务奖励	105M

生存挑战 03	
额外目标	采集 2 株 Azuradan 和 2 株 Remmenthond
任务奖励	115M

生存挑战 04	
额外目标	采集 1 株 Azuradan、2 株 Lothrond 和 2 株 Niphredil
任务奖励	130M

生存挑战 05	
额外目标	采集 4 株 Blue Milk 和 2 株 Mallos
任务奖励	150M

生存挑战 06	
额外目标	采集 3 株 Elgaran 和 3 株 Earthbread
任务奖励	180M

生存挑战 07	
额外目标	采集 4 株 Alfirin 和 3 株 Gwinuial
任务奖励	220M

生存挑战 08	
额外目标	采集 3 株 Carandol、2 株 Naugrimbas 和 2 株 Orchamarth
任务奖励	270M

生存挑战 09	
额外目标	采集 7 株 Athelas
任务奖励	330M

生存挑战 10	
额外目标	采集 1 株 Blue Milk、2 株 Elgaran 和 2 株 Gwinuial
任务奖励	400M

收集品

游戏中共有两种收集品，分别为古文物（Artifact）与秘银画（Ithildin）。这两种收集品的位置在地图中均有标记，所以收集起来还是比较简单的，下面将列出这两种收集品在地图上的标记，以及其具体的位置供玩家参考。

古文物

古文物中蕴含着关于游戏中各段剧情背景故事的记忆，它们在游戏的两个区域中均有分布，共有 42 件。在获得古文物后，玩家可以通过转动古文物找到记忆点，再按□键获取古文物中的记忆，每获得一件古文物，都可以得到 50M 作为奖励。

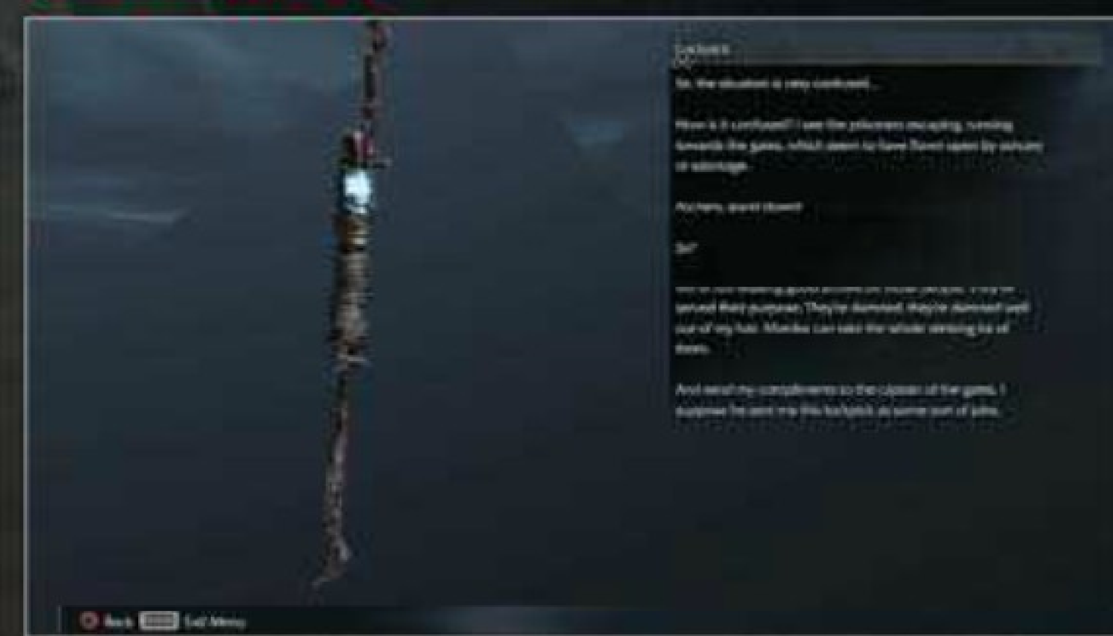
乌顿地区

01.Iron Shackle



位于地图最上方标记处的铁门旁，记忆点在左边手铐的顶部。

02.Lockpick



位于地图标记处的高台上，记忆点在握柄的侧面。

03.Mortar and Pestle



位于地图标记处高台下方的火把旁，记忆点在铁杵顶部。

乌顿地区古文物分布



04.Coded Journal Entry #1



位于地图标记处的高台最上方的平台上，攀爬上去便可获得，记忆点在乌鸦头部下方朝里的一侧。

05.Serpentine Blade



位于地图最左上方山洞的一个小洞窟中，跟随标记爬上高台后向前走便可找到，记忆点在刀柄底部。

06.Graven Idol Representing Morgoth



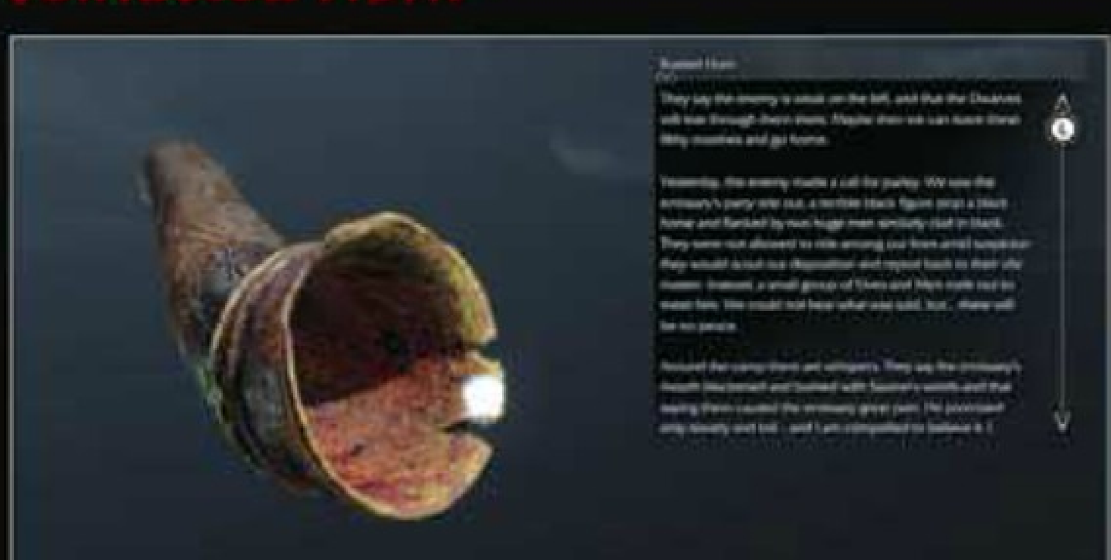
位于地图左下方的洞窟最深处，需要使用弓箭破坏障碍物后才可拾取，记忆点在石像头顶。

07.Strange Rock



直接走到地图标记处的平地上便可拾取，记忆点在石块较细一头的侧面。

08.Rusted Horn



位于要塞底层的地牢中，可以穿过损坏的铁栏缝隙进入，在最深处拾取，记忆点在喇叭口的边缘。

09.Grog Bowl



位于建筑与岩壁间夹缝后的空地上，记忆点在左侧握柄下方。

10.Pickaxe



位于地图下方洞穴的左侧深处，需要先用弓箭破坏拦路的障碍才能拾取，记忆点在握柄侧面。

11.Horned Helmet



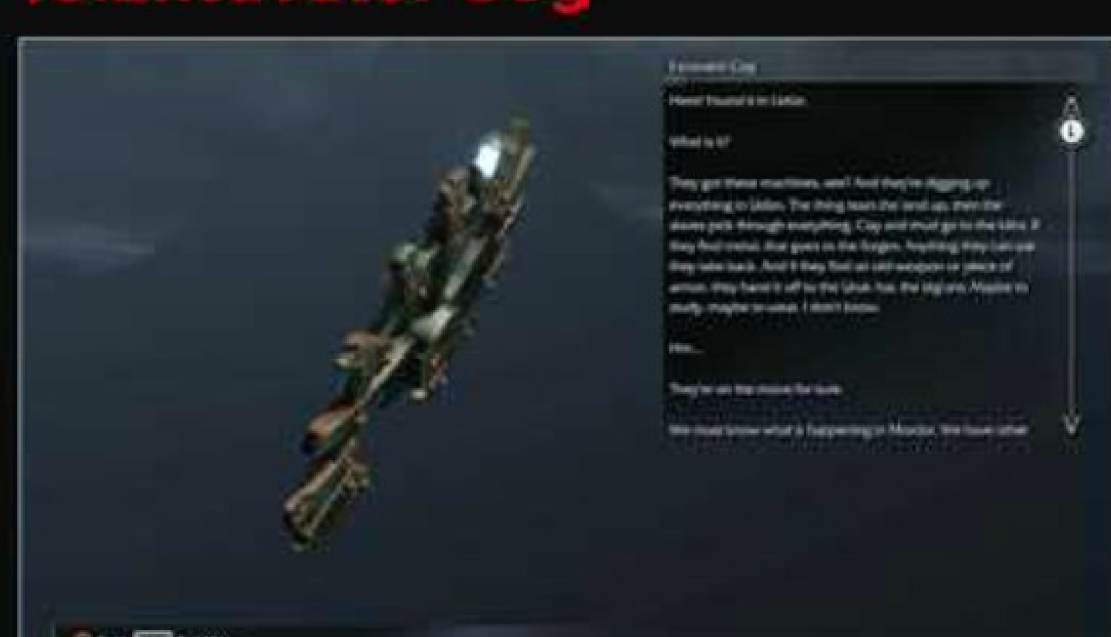
位于地图最下方的高台上，记忆点在头盔左侧。

12.Musty Tome



位于地图标记处平台的下方，从旁边爬下便可拾取，记忆点在书的底部。

13.Excavator Cog



跟随标记攀爬到一个高台上拾取，记忆点在齿轮的侧面。

14.Ranger's Cloak Clasp



位于地图标记处废墟上方的平台处，记忆点在右侧翅膀的背面。

15.Basket Fragment



地图中央石桥左侧桥洞的草丛中，记忆点在草篮底部。

16.Hoe Blade



位于地图中央的一个山坡上，记忆点在铲子头部尖角的内侧。

17.Branding Iron



位于地图标记处木桥下方的牢狱中，同样可以从铁栏的缝隙进入，记忆点在烙铁底部的中心处。

18.Ranger's Reading Primer



位于地图右侧的一个岩壁旁，记忆点在书本侧面靠上的封扣处。

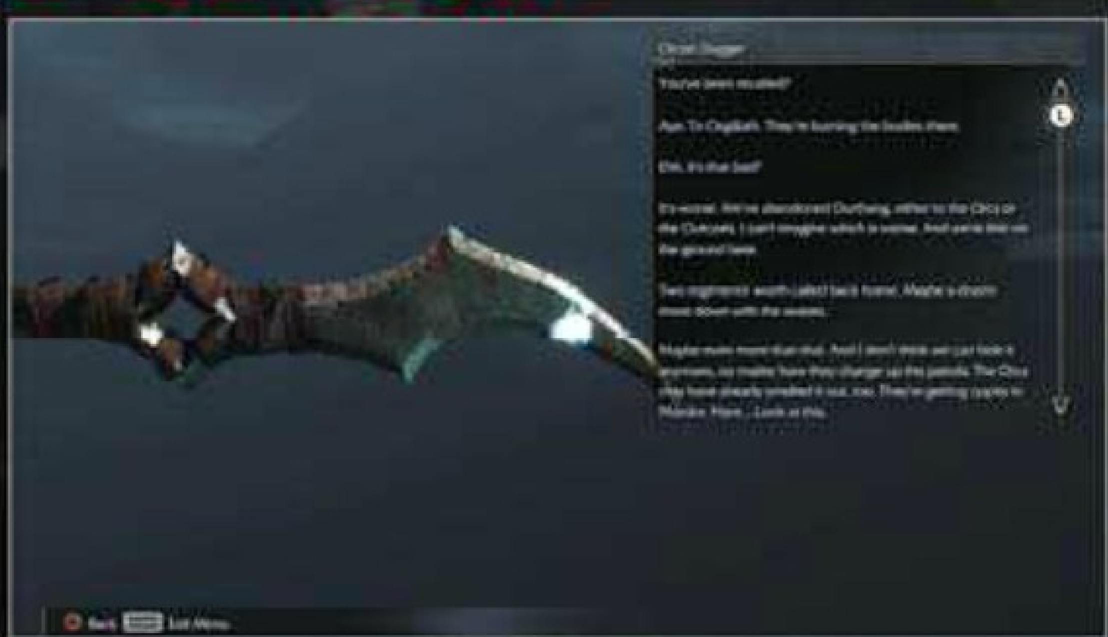
19.Tattered Note



位于标记处木屋中部平台中间的走道上，记忆点在笔记背面的左下角。

诺恩地区

20.Orcishi Dagger



位于地图标记处高塔后面的平地上，记忆点在刀刃的侧面。

21.Frowing Skull



位于地图标记处木桥下方的平台上，记忆点在骷髅的后脑勺。

22.Pipeweed Pouch



位于地图标记处一块石壁旁，记忆点在烟袋底部。

23.Weathered Azurite Figurine, The Two Istari



位于地图上方洞穴深处的平台上，记忆点在雕像背后。



24.Medallion Half 2, The Two Trees of Valinor



位于地图标记处的山坡下，记忆点在石板画有藤蔓的一面。

25.Medallion Half 1, The Two Trees of Valinor



位于地图左上洞穴的入口处，记忆点在石板画有藤蔓的一面。

26.Ornate Cameo



位于地图标记处的草地上，记忆点在石雕背面的右下角。

27.Crushed Spider Egg



位于地图标记处的木桥下方，记忆点在蜘蛛蛋中间的凹陷处。

28.Coded Journal Entry #3



位于地图左下角的洞穴深处，记忆点在日记背面的破损处上方。

29.Apothecary Jar



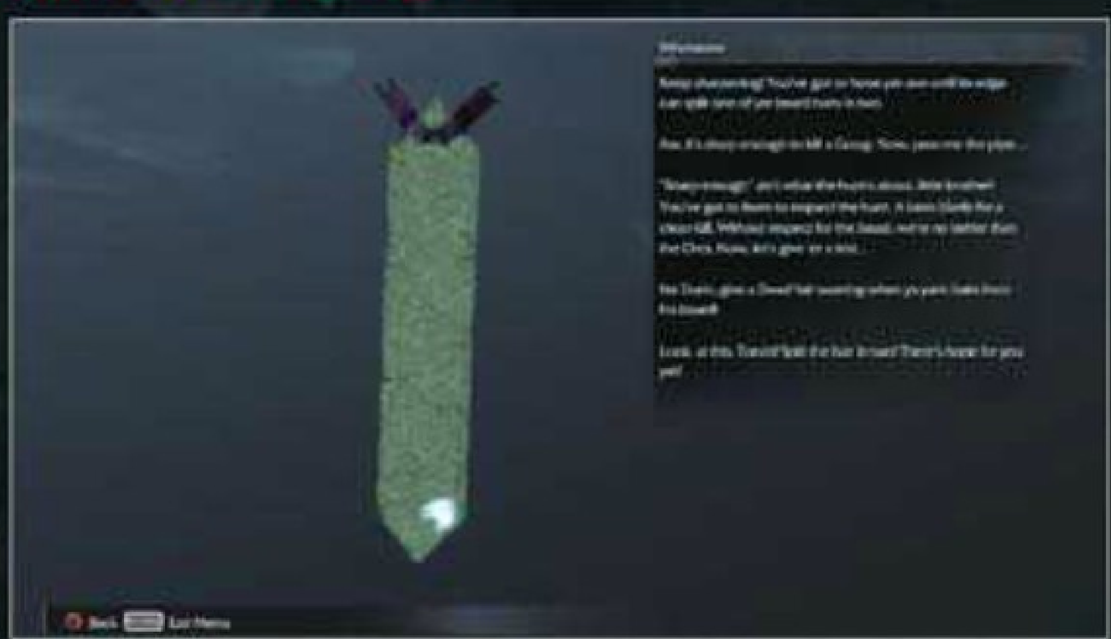
位于地图标记处的木桥下方，记忆点在瓶底。

30.Cook's Knife



位于地图标记处的木梯旁，记忆点在侧面的刀刃上。

31.Whetstone



位于地图标记处石桥下方的桥洞中，记忆点在石头背面的下端。

32.Broken Staff



位于地图标记处高塔的最顶端，记忆点在法杖侧面的上半段。

33.Torn Banner



位于地图标记处石门旁的地面上，记忆点在旗子顶部。

34.Gondorian Coin



位于地图标记处高塔的顶层平台上，记忆点在硬币背面的左下角。

35.Scimshaw, Mumak Tusk



位于地图标记处石桥与土坡的夹层中，记忆点在底部。

36.Frolum's Ring



位于地图标记处石塔最顶层的平台上，记忆点在王冠中央宝石的背面。

37.Ritual Cup



位于地图标记处石桥的桥洞中，记忆点在底部的杯托上。

38.Blood-Stained Buckler



位于地图右侧洞穴的深处，记忆点在盾牌背面的把手上。

39.Coded Journal Entry #2



位于地图标记处的石屋内，记忆点在日记的正面。

40.Lockbox Key



位于地图标记处石桥中部桥洞的通道上，记忆点在钥匙上端半圆形部分的背面。

41.Herald's Scoll



位于地图标记处高台上的帐篷内，记忆点在卷轴背面。

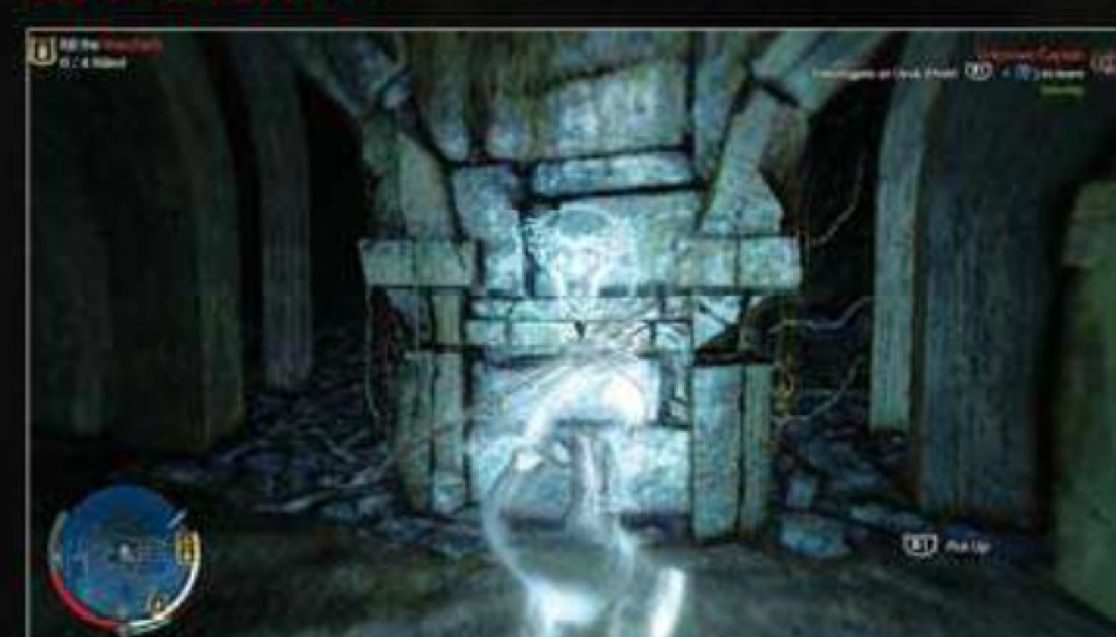
42.Star Chart



位于地图标记处石塔下方的通道内，记忆点在石头的突起处。

乌顿地区

秘银图案01



来到从地图上看标记处上方的位置，这里有一个小缝隙可以通向平台内部，图案便在入口左侧的墙壁上。

秘银图案02



位于地图标记处的石柱上，需要攀爬获取。

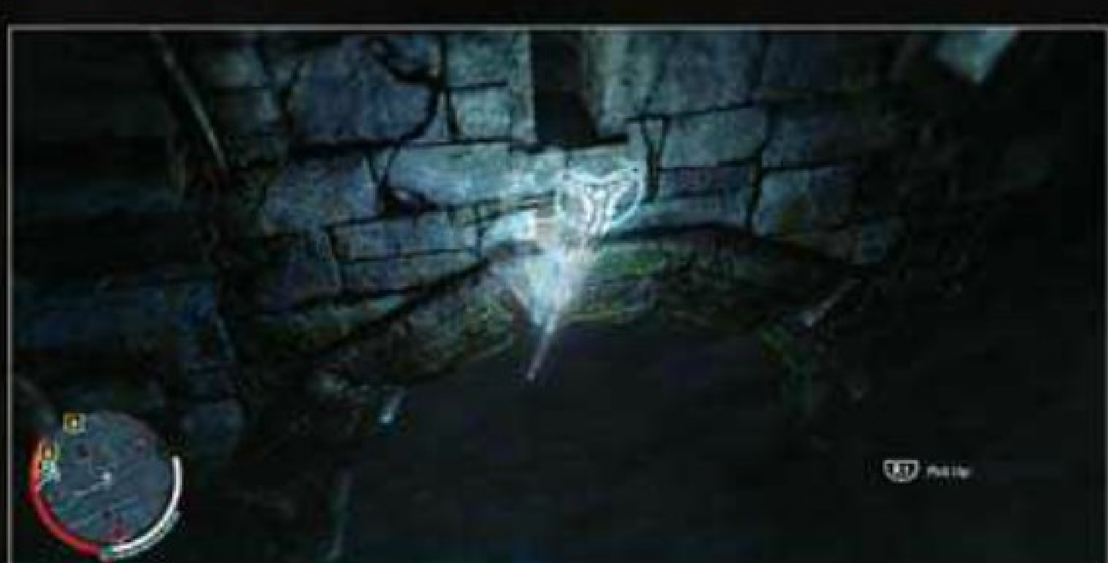


秘银图案03



位于地图标记处高台最上层平台的墙壁上。

秘银图案04



位于地图标记处石门的上侧，需要攀爬获取。

秘银图案05



位于地图标记处高台顶层外侧墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案06



爬上地图标记处的高台，图案位于平台深处的墙壁上。

秘银图案07



位于地图标记处石桥侧面的墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案08



位于地图标记处石桥桥洞内侧的墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案09



位于地图标记处的地牢深处，从旁边的平台跳下即可。

秘银图案10



位于地图标记处上方平台旁的墙壁上。

秘银图案11



直接走到地图标记处，在这个平台窄道旁的墙壁上获取。

秘银图案12



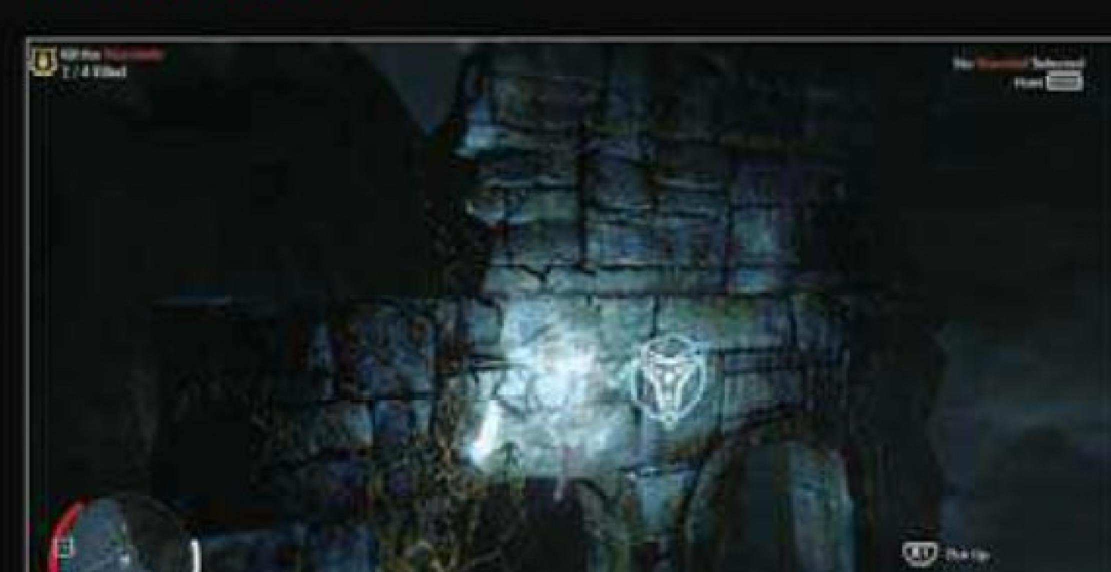
位于地图标记处建筑的墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案13



位于地图标记处石桥桥洞的墙壁上。

秘银图案14



位于地图标记处建筑顶部外侧的墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案15



位于地图标记处兽人要塞的外部墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案16



位于地图标记处牢狱内部的墙壁上，可以从铁栏的缝隙进入。

诺恩地区

秘银图案17



位于地图标记处的石壁上。

秘银图案18



位于地图标记处的石墙中部，需攀爬获取。

秘银图案19



位于地图标记处的石柱顶端，需攀爬获取。

秘银图案20



位于地图标记处石塔上端的墙壁上，需攀爬获取。



秘银图案21



位于地图标记处石门上部的墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案22



位于地图标记处高塔顶端高台边的墙壁上。

秘银图案23



位于地图标记处木板下方草堆旁的墙壁上。

秘银图案24



位于地图标记处高塔靠地图边缘一侧的内壁上，需要攀爬获取。

秘银图案25



位于地图标记地点石桥下方的桥洞中。

秘银图案26



位于地图右下角洞窟深处的石壁上，从入口进入后需要从左侧洞穴绕进去。

秘银图案27



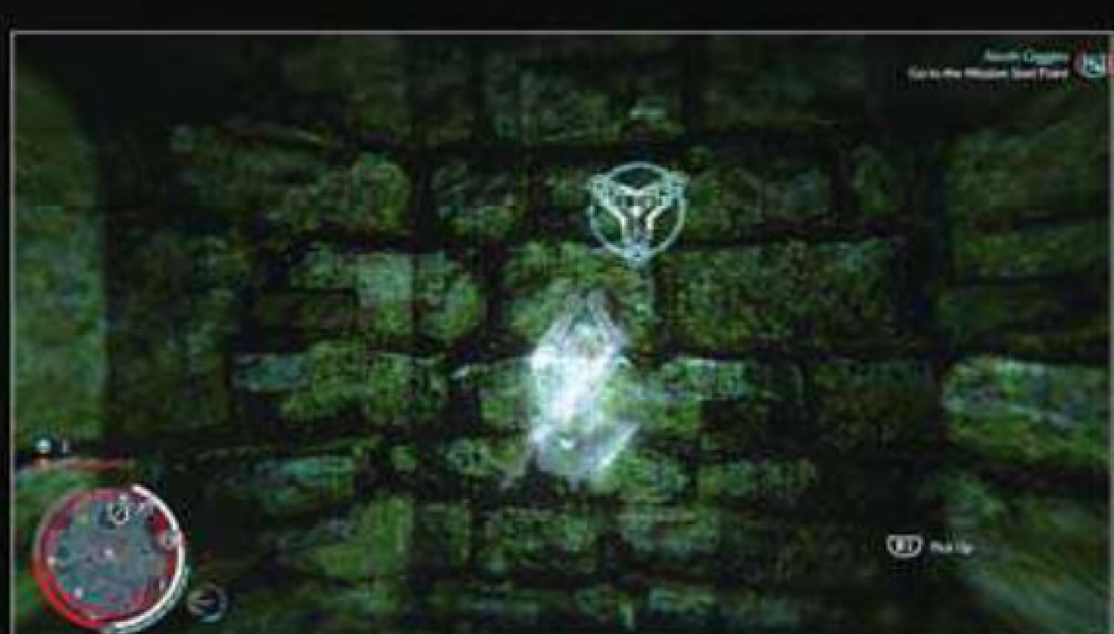
位于地图标记处石桥侧面的墙壁上，需要攀爬获取。

秘银图案28



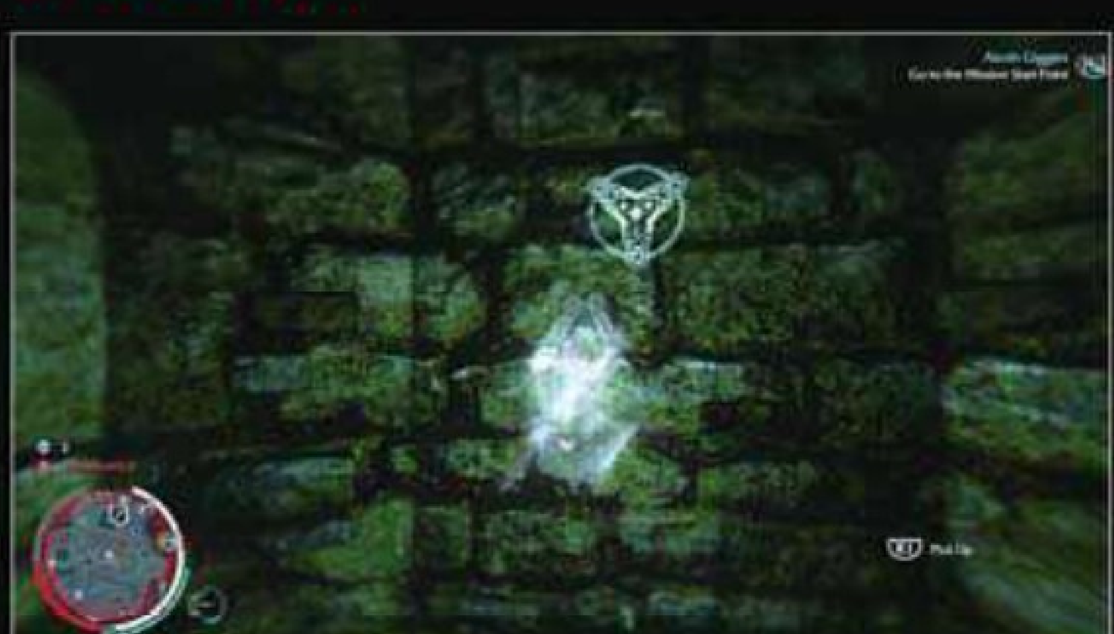
位于地图标记处的石门外壁上，需要攀爬获取。

秘银图案29



位于地图右侧洞窟深处高台边的墙壁上。

秘银图案30



位于地图标记地点高塔顶端的内壁上，需要攀爬获取。

秘银图案31



位于地图标记处帐篷旁的石墙外壁上，需要攀爬获取。

秘银图案32



位于地图标记处石桥下方的墙壁上，需要攀爬获取。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	52	铜杯	36	银杯	14	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	25-50小时
在线奖杯	1
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的所有奖杯都可以在一周目中解锁，而且白金难度并不高。推荐各位玩家可以将所有支线任务放在最后完成，先做完主线任务解锁对应的奖杯并顺便把技能树上的技能都学了。做完主线之后可以先做比较轻松的收集品以及各种挑战，在得到相关奖励后强化一下角色的属性，可以把武器之力先学了，之后再完成比较麻烦的武器精通任务以及放逐者拯救任务。其他特殊条件的任务可以在流程中顺便解开，如果通关后还没有解锁的话再对照条件将其解开。

摩多大师（Master of Mordor） 白金
取得条件：获得除白金以外的所有奖杯

你会服从的（You Will Obey） 铜杯
取得条件：奴役一只兽人
奖杯说明：流程中必定取得。

伟大而又强大的拉特巴格（Ratbag the Great and Powerful） 银杯
取得条件：令拉特巴格晋升为酋长
奖杯说明：流程中必定取得。

光明之主（The Bright Master） 铜杯
取得条件：发掘一些关于精灵亡魂的过去
奖杯说明：流程中必定取得。

冷酷的戈索尔（Gorthaur the Cruel） 银杯
取得条件：打破纪念碑大门并摧毁索伦的雕像
奖杯说明：流程中必定取得。

铁锤陨落（The Hammer Fall） 银杯
取得条件：杀死铁锤
奖杯说明：流程中必定取得。

超越希望（Beyond Hope） 银杯
取得条件：救下理萨瑞尔
奖杯说明：流程中必定取得。

白袍巫师（The White Wizard） 银杯
取得条件：解除玛玟夫人的诅咒
奖杯说明：流程中必定取得。

为了兄弟（For My Brother） 银杯
取得条件：杀死巨大白色格拉哥
奖杯说明：流程中必定取得。

坚垒瓦解（The Tower Crumbles） 银杯
取得条件：杀死坚垒
奖杯说明：流程中必定取得。

裂开的手掌（The Hand is Severed） 银杯
取得条件：杀死黑掌
奖杯说明：流程中必定取得。

统治所有人（To Rule them All） 金杯
取得条件：见证魔戒的诞生
奖杯说明：流程中必定取得。



绝望的高度（Height of Despair）
铜杯

取得条件：从至少60英尺的高度使用"下落强袭"攻击一个目标

奖杯说明：最好的办法便是利用锻造塔，乌顿地区右下角的锻造塔是一个很好的选择，因为那附近有许多兽人。爬到锻造塔的高台上，之后吸引兽人走到附近，进入"下落强袭"的范围内后按R2键+□键即可。

燃烧的复仇（Burning Vengeance）
铜杯

取得条件：对一只着火的兽人狂战士使用"处决"

奖杯说明：建议在游戏后期学会大部分技能后再来解锁，首先找到一只兽人狂战士，之后积攒连击数蓄满剑气，然后对狂战士射一发"火焰箭"，等狂战士着火后再使用"处决"即可，如果玩家还未学会技能"火焰箭"，也可以通过引爆篝火让狂战士着火。

燃烧，燃烧，燃烧（And it Burns, Burns, Burns）
铜杯

取得条件：使用"爆炸"点燃50只兽人

奖杯说明：首先需要解锁技能"爆炸"，在要塞这种兽人集中的地方比较好完成，将成群的兽人引到篝火旁再引爆篝火便能点着很多兽人，重复几次直至奖杯跳出即可。

钢铁之死（Iron of Death）
铜杯

取得条件：对一个敌人进行"死亡威胁"，随后成功杀死该目标

奖杯说明：首先需要解锁技能"死亡威胁"，之后随便抓一只兽人队长对其审问，然后按□键进行"死亡威胁"，之后选择一个较弱小的兽人队长发出威胁。受到威胁的队长实力会变强，不过弱点不会改变，合理利用弱点将该队长解决后便能获得奖杯。

新的主人（A New Master）
铜杯

取得条件：在战斗中刻印一只兽人队长

奖杯说明：首先必须解锁技能"刻印"与"战斗吸取"，找一只远离兽人要塞的兽人队长以减少可能来增援的兽人数量，然后削减它的生命值直至其头上的骷髅图标变绿，之后按○键+×键对其使用"战斗吸取"便能取得奖杯。

人多未必势重（No Power in Numbers）
铜杯

取得条件：帮助一只兽人队长在新兵募集中生存，然后杀死它以及它的新兵

奖杯说明：可以利用锻造塔的时间更迭功能在大地图上刷出新兵募集的力量对决，进入任务后先帮助兽人队长解决掉3组兽人，在提示任务完成后再将队长解决掉便可。

黑色庆功宴（Black Celebration）
铜杯

取得条件：在宴会中使一只兽人队长中毒

奖杯说明：首先需要在流程中解锁技能"投毒"，然后利用锻造塔的时间更迭功能在大地图上刷出宴会（Feast）类型的力量对决，开始任务后进入亡魂视角寻找场景中的酒桶，在酒桶中投毒后便可找个角落藏起来，待队长中毒后奖杯便会跳出。

腐烂的反叛者（Stinking Rebels）
铜杯

取得条件：刻印1只兽人酋长的5只护卫，然后让它们在战斗中背叛酋长

奖杯说明：首先需要在流程中解锁技能"刻印"，然后找出一只兽人酋长，将它的已有护卫都刻印了，然后再刻印几只队长并命令它们成为酋长的护卫，中途帮它们完成晋升为护卫的任务。在酋长拥有5只被刻印的护卫后，进入挑战酋长的力量斗争任务，在引出酋长后按方向键↑激活被刻印的队长便可获得奖杯。

人皆有弱点（A Graug's Heel）
铜杯

取得条件：利用一只兽人酋长的恐惧

奖杯说明：最简单的方法便是扶持一只弱点中带有恐惧的兽人队长，然后扶持它成为酋长，随后在战斗中利用其惧怕的东西触发它的恐惧，奖杯便能到手。

分离与征服（Divide and Conquer）
铜杯

取得条件：首先除掉2只兽人酋长的护卫，然后在除掉这2只兽人酋长

奖杯说明：在"索伦的军团"页面中找两只带护卫的兽人酋长，然后先除掉作为它们护卫的兽人队长，之后再完成挑战酋长的力量斗争即可。

领主与宗师（Lord and Master）
铜杯

取得条件：刻印5只兽人酋长

奖杯说明：流程中必定取得。

权力的空缺（Power Vacuum）
铜杯

取得条件：在其他兽人篡权之前杀死5只兽人酋长

奖杯说明：需要解锁技能"紧急处理"，这里依然要利用在流程中被刻印的5只兽人酋长，可以依次在大地图上带有酋长图标的蓝色力量斗争中找到它们，随后按方向键↓将它们处死便可获得奖杯。

起伏不定（Rise and Fall）
铜杯

取得条件：在一只兽人杀死你成为队长后，帮助它成为酋长然后再处死它

奖杯说明：需要在流程中解锁技能"刻印"，首先随意找一只兽人杂兵，让它把你杀了，之后它会成为酋长，再次找到它将它刻印，命令并帮助它成为酋长的护卫，随后挑战该酋长并将酋长以及酋长的其它护卫解决掉，被刻印的队长便会成为酋长，之后方向键↓将它处死便可获得奖杯。

摩多之魂（The Spirit of Mordor）
铜杯

取得条件：命令一只酋长挑战另一只酋长

奖杯说明：在完成刻印5只酋长的任务时可以顺便解锁，命令最初刻印的酋长去挑战另一只兽人酋长便能获得奖杯。

白色骑士（The White Rider）
铜杯

取得条件：骑着一只卡拉哥在180秒内解放30个奴隶

奖杯说明：比较看运气的奖杯，在驯服一只卡拉哥后便要迅速在地图上寻找奴隶，奴隶们一般5个一组，而玩家只需杀死奴隶周围的1到2只兽人奴隶便能得到解放，所以千万不要恋战，解放完一组奴隶后必须立刻寻找下一组，是可能需要反复挑战才能完成的奖杯。

解除束缚（Unleashed）
铜杯

取得条件：使5只卡拉哥逃出兽笼

奖杯说明：很简单的奖杯，关着卡拉哥的兽笼在乌顿地区随处可见，只需用弓箭射击笼锁就能将它们放出来，放出5只便可获得奖杯。

死亡之颚（Jaws of Death）
铜杯

取得条件：用肉块吸引5次卡拉哥

奖杯说明：同样很简单的奖杯，在流程中注意用弓箭射击肉块便能引来卡拉哥了，一般可以在肉块较多的兽人要塞中完成。



飞你一脸！(Fly you fools!)
铜杯

取得条件：利用蚊巢吓跑20只兽人

奖杯说明：蚊巢在兽人要塞中随处可见，将兽人们引到蚊巢下方再用弓箭射击蚊巢便可将它们吓跑，只需吓跑20只就能获得奖杯。

血债血偿 (Repaid in Blood)
铜杯

取得条件：完成1个家族复仇任务

奖杯说明：这其实是一个联网奖杯，而且必须到达诺恩地区后才能进行，家族复仇任务只有当其他玩家被兽人队长杀死后才会出现，任务的内容便是帮其他玩家报仇。要获得这个奖杯其实不难，只要在游戏时保持联网，并且多留意诺恩地区人地图上的任务，如果有出现家族复仇任务立刻将其完成便可。

复仇传奇 (Legend of Vengeance)
铜杯

取得条件：完成1个长剑精通任务

正义之火 (Fire of Justice)
铜杯

取得条件：完成所有长剑精通任务

暗影传奇 (Legend of Shadow)
铜杯

取得条件：完成1个匕首精通任务

最后的暗影 (The Last Shadow)
银杯

取得条件：完成所有匕首精通任务

创造者传奇 (Legend of the Maker)
铜杯

取得条件：完成1个弓箭精通任务

创造者之弓 (The Maker's Bow)
银杯

取得条件：完成所有弓箭精通任务

寒冷之光 (The Cold Light)
铜杯

取得条件：解锁3个长剑符文插槽

血之代价 (Paid in Blood)
铜杯

取得条件：解锁4个匕首符文插槽

直击真相 (Strike True)
铜杯

取得条件：解锁2个弓箭符文插槽

宏伟的终末 (A Mighty Doom)
铜杯

取得条件：获得1个25级的武器符文

奖杯说明：比较麻烦的一个奖杯，需要利用额外的符文等级加成才能获得。这里直接给出具体流程，首先需要获取一只力量值为20点的兽人酋长的强弱点信息，然后让它杀你一次，之后再去挑战它，并在战斗中触发它的强弱点后杀死它，这样它掉落的符文便为25级。

光辉中的加冕 (Crowned with Living Light)
铜杯

取得条件：收集50%的秘银图案

持有至宝之人 (Bearer of the Shining Lamp)
铜杯

取得条件：收集100%的秘银图案

死者的通道 (Paths of the Dead)
铜杯

取得条件：收集25%的古文物

远古之影 (Shadows of the Ancient Past)
银杯

取得条件：收集100%的古文物

莫拉农的侦察兵 (Scout of the Morannon)
铜杯

取得条件：成功达成1项生存挑战

伊斯里恩的游侠 (Ranger of Ithilien)
银杯

取得条件：成功达成所有生存挑战

自由之歌 (The Free Folk)
铜杯

取得条件：完成1个放逐者拯救任务

解放者 (Liberator)
银杯

取得条件：完成所有放逐者拯救任务

狩猎的快感 (Thrill of the Hunt)
铜杯

取得条件：成功达成1个狩猎挑战

荒野大师 (Master of the Wilds)
银杯

取得条件：成功达成所有狩猎挑战

地区的回忆 (Memories of Eregion)
铜杯

取得条件：激活所有的锻造塔





本作是“《生化危机》之父”三上真司在离开 Capcom 后，首次制作的“生存恐怖”主题游戏。《邪恶深处》特立独行的显示比例和略显不足的帧数令其在画面方面并不能从次世代游戏中脱颖而出，但压抑的氛围、强大的敌人和紧缺的资源共同构筑起了游戏的独特恐怖感，精巧的战斗设计也是本作值得一玩再玩的原因。PS 系平台更是独占本作的官方中文版，对国内玩家无疑是最大的福音。下面就带来游戏方方面面的详细介绍，由于 DLC 内容预定 2015 年才会陆续推出，以后有机会再为各位玩家补完。

文 苍穹　美编 心の永恒

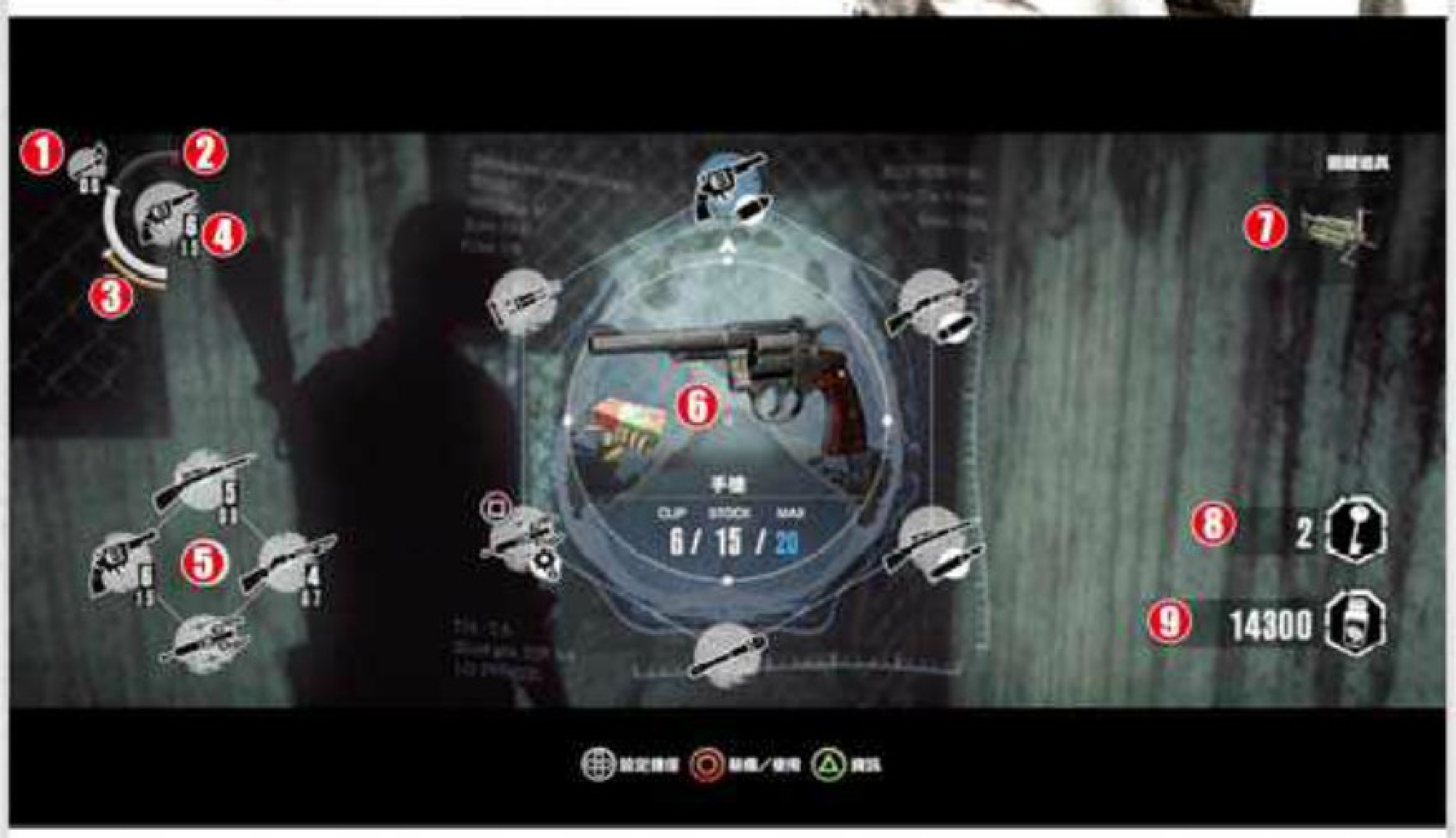
邪恶深处		Bethesda Softworks	动作冒险
PS4	The Evil Within		港版
	2014年10月15日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为420港币		

系统解析

界面一览

①火柴数
②生命量
③耐力量
④当前装备的武器、膛内弹药与备用弹药
⑤装备快捷设置
⑥装备一览菜单
⑦过关所需关键道具
⑧当前小钥匙数
⑨当前绿色凝胶数





操作一览

游戏设置了4种操作类型，后文操作说明也以系统默的A操作为例。玩家可根据习惯在OPTIONS中自行切换，另外还能将“潜行”的设定从“持续按住”改为“单次切换”，即按一下潜行、再按一下恢复步行的操作方式。

按键	A操作	B操作	C操作	D操作
LS	移动	移动	移动	移动
RS	视角	视角	视角	视角
方向键	装备快捷切换	装备快捷切换	装备快捷切换	装备快捷切换
△	近身战	近身战	近身战	近身战
□	装填弹药	装填弹药	装填弹药	装填弹药
○	情境动作	情境动作	情境动作	情境动作
×	用火柴点火	用火柴点火	用火柴点火	用火柴点火
L1	冲刺	瞄准	冲刺	瞄准
L2	瞄准	冲刺	瞄准	冲刺
L3	开启/关闭提灯	开启/关闭提灯	开启/关闭提灯	开启/关闭提灯
R1	潜行/躲藏	射击/近身战	潜行/躲藏	射击/近身战
R2	射击/近身战	潜行/躲藏	射击/近身战	潜行/躲藏
R3	装备一览	装备一览	—	—
Options	暂停选单	暂停选单	暂停选单	暂停选单
触摸板	—	—	装备一览	装备一览

基本行动

●行走与冲刺

根据主角的生命量，推左摇杆的操作分为步行和小跑，红血状态下只能缓慢步行，非常不利。虽然看似是小跑，但实际上主角的移动速度并不算很快，按住L1键推左摇杆进行的冲刺才是快速移动的关键。但是冲刺需要消耗耐力，初期主角的耐力量只够冲刺短短的3秒。耐力所剩不多时，冲刺的速度会大幅减慢，一旦完全耗尽，主角更会强制进入原地喘气的硬直状态（连打○键可加快恢复），此时若是被敌人靠近就非常危险，因此冲刺时切忌耗尽耐力，只在需要快速甩开敌人或躲开攻击的危急关头使用。此外，特定剧情时会强制步行或冲刺，甚至还有单脚跳等移动方式。

●潜行与躲藏

按住R1键主角会进入俯下身子的状态，此时推左摇杆就会改为慢步潜行，几乎不会发出声响，避免被周围的敌人察觉。潜行状态是暗杀敌人、拆除陷阱的前提（后文详述），此外也能躲过机关，或是进入一些矮小的通道中。储物柜、衣柜以及床下都是躲藏点，靠近后按R1就能藏入其中，令敌人找不到目标。当然，不能当着敌人的面躲藏，否则要么被揪出来、要么死得很惨。

●警觉度

1、2级难度下当周围有敌人时，画面上方就会出现一个眼睛图标提示（SURVIVAL难度默认关闭，需先进入OPTIONS中开启）。一旦主角进入敌人的视野，眼睛图标就会睁大，表明此时敌人已经发现了主角。敌人的视野范围跟环境的明亮程度有一定关系，如果按下L3点燃提灯，会更容易被敌人看到；而冲刺、踹门、踢倒酒瓶、开枪等动作发出的声响，则都有可能从听觉方面引起敌人的注意。难度越高，敌人的警惕性越强。



●生命回复

主角的生命量采用类似《生化危机4》的半圆槽设计，且有一个最低值，当生命量不足最低值即为红血状态，主角只能“捂肾”缓慢步行。如果此时原地静止不动，那么生命量会缓缓回复到最低值，以保证主角能够跑起来，这也是节省回复道具的一个技巧。本作的回血道具有两种——注射剂和医疗包。使用注射剂需完成“扎针”的动作才能回血，因此要先适当摆脱敌人的纠缠；医疗包

TIPS 输入首发游戏附带的特典码，在游戏进行到第三章时可以获得双管散弹枪、燃烧弹弩箭、毒香弩箭、1个医疗包和5000绿色凝胶。

则比较少见，除了能把生命量回复到最大值外，还能提升上限，但是使用后会进入长时间的眩晕状态，只能摇晃着移动。主角的生命上限、注射剂的回复量都可以通过技能强化进行提升。

●情境动作

按○键做出的情境动作具体跟周围的场景有关，诸如攀爬扶梯，翻越窗户、栅栏，调查机关，拾取道具等，按一下○键为轻推门，连点则为直接踹开。调查转盘、阀门类开关后，还需要连打○键才能开启。在特定章节需要跟NPC一同作战时，画面左侧会出现同伴的生命量情况，一旦他们死亡也会导致Game Over。因此在NPC血量不足时，需要积极靠近按住○键进行治疗，这种治疗不需要消耗回复道具，也没有具体的救助动作。

玩惯了近几作《生化危机》的玩家需要注意，本作中主角是几乎没有无敌时间的，划火柴、捡道具、开门、翻越障碍、扎针补血时都有可能遭到攻击、导致动作中断，如果跟敌人爬同一个扶梯，甚至会被他撞下来。



●陷阱拆除

除了场景中遍布着的陷阱触发线、感应炸弹、捕兽夹外，某BOSS扔出的地雷以及后期的酸液机关也都可以按住○键进行拆除。采取蹲姿才能不触发感应炸弹靠近，捕兽夹这类地面的陷阱也需要下蹲拆除，因此看到陷阱就按住R1键采取潜行姿态往往没错。越是难拆的陷阱、所耗的时间越长，因此周围有敌人时要格外注意。高难度下拆感应炸弹的难度很高，没把握的话还是退避三舍吧。虽然利用这些陷阱也可以杀敌，但成功拆除陷阱后可以得到一定数量的零件，用于制作不同种类的痛苦弩箭，其运用的场合非常丰富，是克敌制胜的法宝，因此一般情况下还是建议多拆除陷阱以积累零件。



■感应炸弹的拆除方式是在指针转完一圈前，按○键令其停在蓝色的范围内，机会只有一次，需把握好提前量。



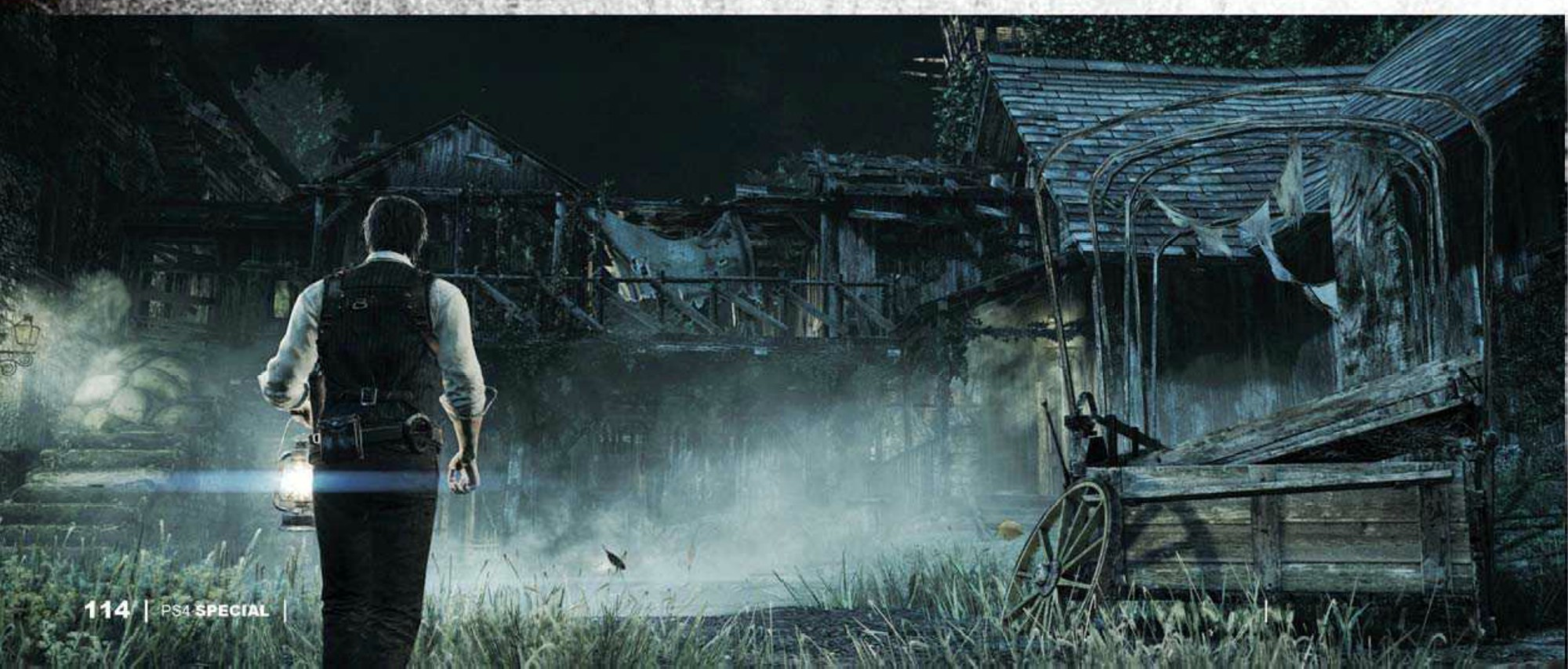
■炸弹宝箱的拆除方式是按住○键慢慢开启，在炸弹完全露出前立刻松开按键，直至听到“咔哒”声表明顺利解除。

战斗行动

●近战

按△键使出的体术攻击很弱，初始状态下面对杂兵一顿老拳半天也揍不出硬直。如果敌人被打倒在地，靠近其头部发动体术有机会直接踩爆头颅，但是倒地的敌人也会挥舞武器或双手，令主角受创。由于体术的风险大、回报低，因此一般不建议主动近身肉搏。体术主要用于防御，比如当敌人逼近时挥拳可以把其打开、中断攻击动作，为自己创造拉开距离逃生的机会。其他的用途也就只有砸碎瓶瓶罐罐或简易门锁了。

场景中可以捡到三类消耗型武器——斧头、火把、酒瓶，前两者可以大幅提升近战攻击的威力，但都只能使用一次。斧头的伤害很高，但面对体力较高的上级敌人则有可能一下砍不死；火把则对于大部分杂兵都是一击毙命的，本作中90%的敌人都弱火（酒瓶对近战没有强化，具体在下文暗杀部分介绍）。



●暗杀



在敌人未发现的情况下接近，按住 R1+ ○键就能进行暗杀，用匕首将对方一刀毙命。注意中后期有部分敌人无法暗杀，电锯男这类体力较高的敌人即使背后捅一两刀也是弄不死的。实现暗杀的方法主要有以下三种。

潜行暗杀：在未被敌人察觉的情况下，从其背后潜行接近并暗杀。当敌人站位或朝向不佳时，可以利用扔酒瓶发出的声响吸引，再实现暗杀。

酒瓶暗杀：持有酒瓶的情况下砸中敌人的头部，对方会陷入捂脸的硬直状态，此时迅速接近，无论正面背面都可以实现暗杀。

闪光暗杀：发射闪光弩箭、令敌人陷入短暂的失明状态后接近，无论正面背面也都可以实现暗杀。弩箭强化、延长时效后可以连续刺杀几名敌人。

●点火

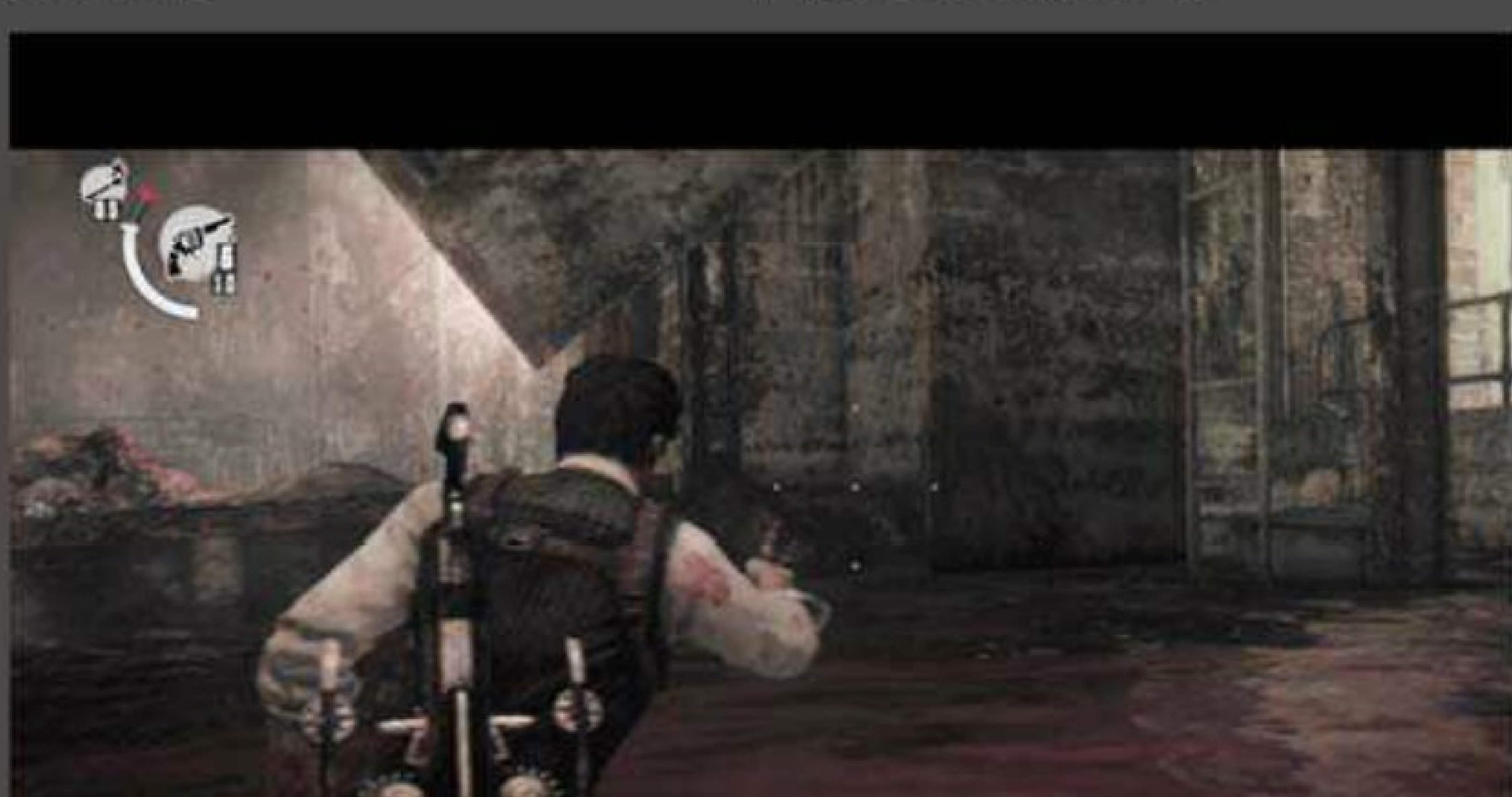
由于大部分敌人都弱火，火柴是本作中的一个重要道具，可以焚烧的对象也很多：面对场景中趴着装死的敌人，提前烧死可以减轻战斗压力；当把敌人打倒在地但是未死时，或是敌方被捕兽夹、电击弩箭命中处在硬直状态时，直接划火柴可以确保干掉，尤其是面对胖子这类皮糙肉厚的敌人，散弹枪喷倒 + 火柴的战术能有效节省子弹；当敌人逼近主角时，点燃脚边的尸体或草堆，可以令其引火上身，实现小范围攻击。但要注意划火柴的动作并不是无敌的，有可能被打断，需要玩家把握好提前量。

注意并不是烧尸体后才会掉落道具，是否掉落物资在敌人死的一刻系统就已经作出判断，已经确认死亡的一般就不要再浪费火柴了。另外游戏后期也有一些场景需要点火才能开启通路。

●武器射击

本作采用了大部分射击游戏的按键设定，瞄准时左摇杆移动角色、右摇杆调整准星。但由于瞄准视角相比一般 TPS 要拉近很多，需要玩家经过一定时间才能适应。痛苦十字弓的瞄准轨迹有一定弧度，酒瓶和手榴弹的瞄准也都是抛物线，后两者在潜行状态下也可以瞄准投掷（其他武器则不行）。

持枪的情况下屏幕中央有一个准星，按 × 键可收枪，而直接连打两下 R2 键可以进行速射而无需进入瞄准视角，射击速度快、举枪时也可以灵活跑位。这一技巧在一些特定场合可以发挥奇效，比如快速打掉机关、命中油桶等。手持狙击枪时虽没有准星，但熟练后也可以做到近距离盲狙，节省反复开镜的时间。



■当主角在齐腰深的水中行走会变得非常迟缓，耐力所剩无几时速度也会大幅下降，此时直接按出向前举枪的姿势可以违背设定跑起来，目前最新版本尚未修复此良性BUG。

●装备切换

按下 R3 键开启装备一览菜单时游戏的时间流逝会变得非常缓慢，但并不是完全暂停的，敌人的攻击会把玩家生生打出菜单，这点一定要格外注意。在菜单中以右摇杆选择装备、再按方向键，可以把当前所选的武器设置到对应的方向键上，用↑↓←→就能实现快速切换武器。注意，如果拥有两把同一类武器，比如普通手枪和点放手枪，普通狙击步枪和高穿透性狙击步枪，它们会共用同一格装备栏，想切换另一种武器需按□键。

●弩箭制作



在捡到痛苦十字弓所用的弩箭后，就可以在装备一览菜单消耗平时积攒的零件制作，不同种类弩箭的零件消耗量不同。由于丰富的效果和携带零件没有上限设定，弩箭在高难度的战斗中具有战略意义，以下为一周目流程中所能制造的各种弩箭特性（不包括特典的燃烧弹弩箭、毒香弩箭）。

鱼叉弩箭：零件消耗 2。可对敌人形成贯通伤害，故引诱敌人排成一线后再攻击可以最大化输出。消耗 5 万凝胶升至最高级还会追加火焰效果，对高等杂兵也能一击秒杀，而且没有爆炸声响不会引起警觉，可以说是低消耗、高回报的代表。

闪光弩箭：零件消耗 2。本身不具有攻击力，能令敌人陷入一定时间的失明的状态，此时上前按住 R1+ ○在正面也可以实施暗杀。等级提升后失明时间延长，可以连续刺杀多名敌人，但对少数敌人无效。

爆炸弩箭：零件消耗 3。命中敌人后一定时间爆炸，形成范围伤害；如果射在墙上或地面上，有敌人经过时也会触发感应并爆炸。伤害值与距离有关，没爆炸的则可回收再利用。由于从触发到爆炸有一定延迟时间，要注意自己别被波及，另外游戏后期也有手持爆炸弓的敌人。

电击弩箭：零件消耗 4。命中目标可在一定范围内形成电流，令敌人处于硬直状态；如果射在墙上或地面上，有敌人经过时也会触发电流。升级后可以提升电击有效范围与时间，没触发的则可回收再利用。由于电击本身伤害不高，主要用于控制敌人，再换其他武器进行输出。另外电流还可以令机械类装置报废。

冻结弩箭：零件消耗 5。令目标和周围一定范围的敌人冻结，结冰效果在一定时间过后解除，体力较少的杂兵会碎裂身亡（也可以主动用近身攻击敲碎），强敌和 BOSS 则会恢复常态。升级能提升冰冻有效范围，同样作为控制敌人的武器，冻结弩箭效果比电击弩箭更出色，但零件消耗也大。此外还可以冻住炸弹和机械装置等。

强化升级

在游戏中会得到绿色的凝胶（罐装或散落的液体状），相当于技能点数，在作为存档点的“镜世界”的座椅上可以用于强化主角和武器的各项能力。升级项目分为能力（ABILITIES）、武器（WEAPONS）、痛苦弩箭（AGONY BOLTS）和弹药（STOCK）4 大类。特典——双管散弹枪、燃烧弹弩箭、毒香弩箭，通关奖励——机关枪、火箭筒、指节套环都无法升级，地图收集奖励——点放手枪、高穿透性狙击步枪则与普通手枪、狙击步枪的升级效果共通。

TIPS 在攀爬扶梯时连点 × 键可以直接从上面跃下、节约时间，而且无论多高都不会有下落伤害。



能力

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
生命量表	提高生命量表上限	100	+10	+10	+10	+20
			2000点	5000点	10000点	25000点
冲刺时间上限	增加耐力，延长冲刺时间	3.0秒	+1.0秒	+2.0秒	+2.0秒	+2.0秒&SP.（注）
			3000点	6000点	9000点	30000点
近身伤害	增加近身攻击造成的伤害	100%	+20%	+30%	+30%	+60%
			2000点	3000点	6000点	18000点
注射器回复	利用注射器回复的生命力增加	30	+6	+6	+6	+12
			5000点	9000点	15000点	30000点

注：耐力回复速度加快。

武器·手枪

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			2500点	6000点	12000点	20000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.00秒	−0.20秒	−0.15秒	−0.15秒	−0.20秒
			1000点	2000点	5000点	7000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	2.48秒	−0.55秒	−0.35秒	−0.25秒	−0.17秒
			500点	1000点	4000点	10000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	6	+1	+1	+1	+3
			1000点	2000点	5000点	10000点
命中率	减少准星的晃动，以提高命中率	5.0度	−0.5度	−0.5度	−0.5度	−1.0度
			500点	1500点	2500点	5000点
暴击率	提高使用头部射击瞬间杀死敌人的可能性	0%	+10%	+10%	+10%	+20%
			1500点	3000点	9000点	20000点

武器·散弹枪

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			3500点	8000点	16000点	28000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.60秒	−0.10秒	−0.10秒	−0.10秒	−0.20秒
			1000点	2000点	5000点	7000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	3.16秒	−0.86秒	−0.49秒	−0.23秒	−0.31秒
			1500点	3000点	5000点	7000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	4	+1	+1	+2	+2
			2000点	4000点	7000点	12000点
暴击率	提高使用头部射击瞬间杀死敌人的可能性	0%	+10%	+10%	+10%	+20%
			1500点	4000点	10000点	18000点

武器·狙击步枪

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			4000点	8000点	18000点	30000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.60秒	−0.30秒	−0.20秒	−0.10秒	−0.20秒
			1500	3000点	6000点	10000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	3.83秒	−0.42秒	−0.34秒	−0.51秒	−0.52秒
			1000点	2000点	7000点	12000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	5	+1	+1	+1	+2
			1500点	3000点	9000点	20000点
暴击率	提高使用头部射击瞬间杀死敌人的可能性	0%	+20%	+20%	+20%	+40%
			1000点	3000点	5000点	8000点

武器·麦格农

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
伤害加成	增加火力，造成更大的伤害	100%	+20%	+20%	+20%	+40%
			8000点	12000点	18000点	35000点
射速	减少射击间隔时间，以提高射速	1.00秒	−0.1秒	−0.1秒	−0.1秒	−0.2秒
			2000点	4000点	6000点	14000点
装填时间	减少装填弹药所需的时间	2.48秒	−0.55秒	−0.35秒	−0.25秒	−0.17秒
			2000点	3000点	5000点	10000点
弹夹容量	增加武器的弹夹容量	6	+1	+1	+1	+1
			2000点	6000点	12000点	20000点
命中率	减少准星的晃动，以提高命中率	5.0度	−0.5度	−0.5度	−0.5度	−1.0度
			1500点	3000点	9000点	15000点

武器·痛苦十字弓

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
充能时间	减少瞄准时拉十字弓的时间，以提高射速	1.0秒	−0.33秒	−0.34秒	—	—
			1000点	4000点	—	—
范围	增加弩箭的射程	100%	+20%	+30%	—	—
			2000点	4000点	—	—
装填时间	减少装填弹药所需的时间	1.52秒	−0.24秒	−0.17秒	—	—
			2000点	6000点	—	—

痛苦弩箭

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
爆炸弩箭	提升爆炸伤害，对半径3公尺内的敌人造成影响，但杀伤力会随距离递减	100%	+10%	+10%	+10%	+20%
			2500点	4500点	7000点	15000点
电击弩箭	增加电击范围与时间	1.2米/4秒	+0.3米	+2秒	+0.5米	+0.5米&4秒
			2500点	4500点	7000点	15000点
冻结弩箭	增加冻结影响的范围	1.5米	+0.25米	+0.25米	+0.5米	+0.5米
			3000点	5000点	8000点	15000点
闪光弩箭	延长敌人失明的时间	4秒	+3秒	+3秒	+3秒	+3秒
			2000点	4500点	6500点	15000点
鱼叉弩箭	对击中的敌人造成额外伤害	100%	+30%	+30%	+80%	+SP.（注）
			1500点	3000点	10000点	50000点

注：箭头带火、追加着火伤害

弹药

项目	作用	1级	2级	3级	4级	5级
手枪	增加可携带的备用手枪弹药数量	10	+5	+5	+5	+25
			1000点	2500点	5000点	10000点
麦格农弹药	增加可携带的备用麦格农弹药数量	6	+1	+2	+2	+4
			2500点	5000点	10000点	15000点
散弹枪弹药	增加可携带的备用散弹枪弹药数量	4	+2	+2	+2	+10
			2000点	4000点	6000点	15000点
狙击步枪弹药	增加可携带的备用狙击步枪弹药数量	5	+1	+2	+2	+5
			1500点	3000点	6000点	10000点
痛苦弩箭	增加可携带的备用痛苦弩箭上限	2	+1	+1	—	—
			2000点	5000点	—	—
手榴弹	增加可携带的手榴弹数量	3	+1	+1	+1	+4
			500点	1000点	3000点	8000点
注射器	增加可携带的注射器数量	2	+1	+1	—	—
			2500点	5000点	—	—
火柴	增加可携带的火柴数量	5	+2	+3	+5	+15
			500点	800点	1500点	5000点

TIPS 升级“生命量表”提高上限时，还可以得到全回复的额外效果，但是升级“弹夹容量”不能像《生化危机4》那样骗子弹。

SURVIVAL难度全收集攻略

后文为一周目可选最高 2 级难度的流程攻略，以亮色效果和编号标明全部的收集要素。

难度与继承

游戏初期可选的难度只有 CASUAL 和 SURVIVAL，由于更高难度 NIGHTMARE 和 AKUMU 都有“恶梦”的含义，为避免混淆，本文皆以数字表示难度。



难度	级数	通关奖励
CASUAL	★☆☆	NIGHTMARE 难度、机关枪、火箭筒、50000 绿色凝胶
SURVIVAL	★★☆	NIGHTMARE难度、恶梦-AKUMU-难度，机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶
NIGHTMARE	★★★	指节套环、机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶
恶梦-AKUMU-	★★★★	指节套环、机关枪、火箭筒、50000绿色凝胶

1、2 级难度通关都能开启建模鉴赏和 NEW GAME+，后者可以继承一周目全部的收集要素、绿色凝胶点数和升级强化情况，而且二周目时获得的绿色凝胶全部翻倍。但是多周目游戏只能选择同级或下级难度，即挑战 3 级、4 级难度都得从零开始。建议想得到一周目最佳体验的玩家选择 2 级难度，并在 OPTIONS 开启警觉图标提示。3、4 级难度通关后奖励的“指节套环”可以大幅强化近战攻击的威力，杂兵一拳就能打死，强如 BOSS 也挨不了几下，堪称本作中的最强武器。

收集说明

本作中富含大量的收集品，包括 16 份**个人文件**、16 份**文件**、28 块**地图残片**、21 张**报纸**、15 张**失踪者海报**、10 盘**录音带**。“关键道具”是推进流程所必须的，通关时必定会集齐，因此不再特别标明。

在游戏中遇到发光的镜子，按住○键注视就可以进入手动存档区域，有镜子的房间大多伴随着悠扬的乐曲《月光》，为免剧透后文将其称为“镜之间”，存档区域则称为“镜世界”。镜世界还有两排置物柜，在流程中找到并击碎隐藏的女神像、拿到的**小钥匙**（仅少数几个不在女神像中），就用于在此开启柜子、拿取里面的补给（有一定随机性）。置物柜共有 45 格，而小钥匙则有 47 把，具体的隐藏位置在后文也会详细标注。

集齐全部收集品、打开所有的置物柜各对应一个奖杯。拿到全部的地图残片后，在镜世界办公室墙上的地图会发出红光，调查后可得到两把武器——点放手枪、高穿透性狙击步枪。



■用近身攻击或枪械打碎这种灰白色的女神像，就会掉落用于开启置物柜的小钥匙。

第1章 An Emergency Call

小钥匙：0　收集品：2

推门进入精神病院，在监控室发现生还者，靠近显示屏触发剧情。

醒来后主角赛巴斯汀被倒吊着，等“屠夫”离开再前后推动左摇杆摆荡绳索，拿到前方尸体身上插着的匕首。落地后在房间外静待屠夫移动，以潜行进入、拿到悬挂着的“普通钥匙”就立刻返回（太靠近敌人会有暗杀提示，不要作死），打开左侧的房门离开。触发警报后一路向前冲刺，在机关室被割伤后要保持处于正中央前进，打开地面的下水道口进入其中，随后还要左右推摇杆躲过途中的两架绞肉刀。

落入血池后沿惟一的道路离开，途中一个坐在轮椅上的尸体前能发现**文件 01**。附近的两个铁门尽皆上锁，此时也无法发动体术破坏，进入右侧小房间爬上扶梯，在有电脑的办公桌上找到**文件 02**。按下门边的红色按钮，一路前进却发现是房门是上锁的，听到屠夫的叫声后立刻躲入储物柜，等他发狂结束会撞开另一侧的大门，出现 Checkpoint 字样时就可以出去了。

随后要趁屠夫巡逻的间隙通过，方法有很多，比较快速的是等屠夫背过身去后立刻进入房间并往左拐，木箱边有一个酒瓶。看准时机把酒瓶扔到右侧的过道上，屠夫被吸引开后立刻向隔壁的房间冲，并沿着最左侧走就可以了。最简单安全的方法则是先走到右侧通道的尽头，进入储物柜，耐心等待屠夫锯开旁边的木箱转身离开后再出来。

穿过一个房间，在满是轮椅的通道会被屠夫追上，一直按住前跌跌撞撞地进入电梯。OP 过后冲出崩塌的精神病院。



第2章 Remnants

小钥匙：2　收集品：9

单人间的桌上有**报纸 01** 和一瓶绿色凝胶。调查房门等女护士过来开门，随后根据提示在前台签字（存档）。注意，在二周目时右侧的公告栏才会追加**失踪者海报 15**。技能升级室的房门开启后不要急着坐上，座椅后可捡到**地图残片 01**。调查座椅强制消耗 100 凝胶触发剧情。

从着火的车中爬出后有回复血量的系统教学，沿着地面的血迹穿过树林、向着光亮前进，捡起悬崖边的提灯。靠近帐篷终于得到武器——手枪，消灭敌人后往左走，洞穴内需要点燃提灯才能看清。莱斯里离开后是拆除陷阱的系统教学，继续前进在尸体边得到火柴，而前方的小屋就是镜之间，除了有**个人文件 01** 外，进入镜世界可在公告栏和报架上分别找到**失踪者海报 01** 和**报纸 02**。

目睹莱斯里被一个敌人追进小屋后，是潜行暗杀的系统教

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD


■此处捡起手枪、发现康纳利啃食尸体时的镜头运用是在向《生化危机》初代致敬。

学。注意，特殊奖杯“扭曲世界”的判定从此时开始，想解锁的玩家请参看奖杯攻略部分。翻越窗户离开，在铁门和火堆之间的矮墙上有女神像，打碎得到**小钥匙01**（后文不再重复此步骤）。触发敌人变异的剧情后，先躲在草堆后，等前方的敌人下楼梯并转身跑过去暗杀，右侧的就很容易解决了，在小屋外的火堆前还有**文件03**。

继续前进在三岔路口的火堆前有一名的敌人，先从板车左侧和草堆之间绕过去，翻过栅栏暗杀。以此处为参照，右侧小路通往一间小屋，进门处沙发上有**地图残片02**，屋内被木板封上的浴室里有**小钥匙02**，注意地上是装死的敌人。返回火堆处向左走，把屋外一个拿着火把的敌人暗杀掉进入房间，再利用断壁的掩护解决外面的敌人（如果从屋外的板车一侧走，地上有几个捕兽夹碍事）。靠近巨大的木门时先用火柴烧死两个装死的敌人，然后再摇动把手，否则会被他俩干扰。

穿过木门后有大量敌人在场景中央进食，左、右各有一间小屋，右侧的有绿色凝胶，左侧的则有**地图残片03**。沿着场景最左侧走，靠近桥头暗杀掉背对着的敌人时会强制触发其他人的警觉，迅速冲过石桥靠近木门便能触发剧情、结束本章。

第3章 Claws of the Horde

小钥匙：4　收集品：5

上岸后用火柴焚毁阶梯上一堆挡路的尸体，进入村庄区域。整个场景很像《生化危机4》的村庄，中间一条大路，左右两排建筑，但结构更为复杂——左侧有两栋小楼、一座三层谷仓，右侧是两栋小楼和一座瞭望塔（为方便描述，从近到远分别编号为左①②③、右①②③）。靠近正前方悬挂着很多尸体的通路时，会被突降的尖刺机关挡住去路，切勿冲得太快，左右的小楼无论先探索哪一栋都可以在2楼触发剧情。

下文先介绍左①的房屋。1楼会初次发现感应炸弹，一定要尽快熟悉拆卸节奏，否则不仅得不到零件补给，还会受到重创。走上2楼会听见有人说话，循声而去见到马赛罗医生。在阳台处触发剧情，不急着转动阳台上的把手，先去右①的房屋探索一番。1楼的镜之间可找到**个人文件02**和**地图残片04**，镜世界除了在公告栏和报架上有**失踪者海报02**和**报纸03**外，还可前往置物柜和安放地图残片的办公室。

搜刮完毕后回到阳台，转动一侧的把手、开启先前挡路的尖刺机关，触发医生的剧情后会刷出一波敌人，利用斧头、火把等消耗型武器可以较快地解决（之后每次出现Checkpoint都代表刷出了新敌人，这算是一个小提示）。穿过尖刺机关转向右侧，从右②的瞭望塔上跌落尸体后，先进入边上的独立小屋、焚烧装死的敌人。爬上瞭望塔的途中可以看到左侧有**小钥匙03**，塔顶还有闪光弩箭。靠近正中央的道路时会有狙击手位于左③楼梯上的提示，先记住他所在的位置、不要硬冲，其正面的矮墙上以及左侧的绳子上分别有**小钥匙04**、**小钥匙05**。

进入左②养着猪、不断传出锁链和敌人嚎叫声的谷仓，目前不打碎木板的话BOSS是不会主动冲出来的，不用担心。先沿着扶梯爬上3楼，这里有大量补给和**小钥匙06**。从谷仓1楼有炸弹一侧的门离开，左侧道路尽头的宝箱内同样有感应炸弹，成功拆除可以得到爆炸弩箭。沿着右侧的道路往北走（途中有两个装死的敌人），进入左③建筑内有两个机关可以触发天花板的弩箭，利用得当就能以最少的消耗解决大批敌人。1楼的银色箱子内有散弹枪，2楼的沙发上还有痛苦十字弓，都是强力武器。搜刮完毕从2楼推门出去暗杀掉狙击手，门边还插着鱼叉弩箭。

最后进入右③建筑，1楼也有两个能反复利用的地刺机关，但伤害不如左③的弩箭机关。在2楼吊着尸体的房间会发现躲在这里的医生，下方的沙发上有**录音带01**，床上则有医疗包。全部搜刮完毕后在村子里游走一下，确认没有零散的杂兵后调查木栅门左侧的锁链，然后再进入谷仓就能触发BOSS战。

BOSS战 Sadist

“电锯男”虽然气势逼人，但攻击速度较慢，只要在他近身时冲刺跑开就能保证安全。由于村庄的地形非常丰富，此战的打法也是多种多样，而且还关系到一个“刀杀”的特殊条件奖杯。

在左②和左③建筑之间有一个木质平台、上面放着零件(位置如图所示)，这里电锯男是上不来的，玩家可以安全地击杀，在村子中搜刮到的手榴弹和各种弩箭都可以对BOSS造成巨大伤害。如果不想浪费弹药，不妨沿着村庄最左侧的小路把BOSS引到左③建筑1楼，看到他从窗户翻进来后就拉下机关，大量的弩箭如果全中甚至可以形成秒杀。这种零消耗的打法需要掌握好时间差，而且比较忌讳周围有杂兵干扰，因此这也是前文建议在触发BOSS战前先确认没有残余杂兵的原因。

获胜后捡起“电锯”切开铁链就能结束本章。电锯男会掉落5000绿色凝胶，他初期所在的谷仓木板后还有一个宝箱，可以得到弹药补给。



第4章 The Patient

小钥匙：2　收集品：7

本场景共有5栋房屋，以入口处的大树为参照，只有右侧最远端的是主线必须前往的，而正前方最大的两层疗养院关系到特殊奖杯的获得。

靠近左侧的小屋会有一个胖子主动破门冲出来，对付这种皮糙肉厚的敌人建议散弹枪喷倒然后丢火柴，屋内可以得到闪光弩箭和手榴弹的补给，以及**地图残片05**。右侧有着火的女性幽灵冲出来的小屋里，倾斜的书架是可以侧身走过的，里屋的床上能找到**文件04**。安养院栅栏内的“镜之间”门上贴着**个人文件03**，进入镜世界后色调不太正常，先返回自己的单间在地上找到**地图残片06**。在镜子前触发与女护士的对话后，进入左侧突然开启的单间，画面晃动后左手边的洗手台上有**地图残片07**。靠近莱斯里，剧情过后就可以跑起来了，公告栏和报架处还可以找到**失踪者海报03**和**报纸04**。

探索完毕后由外侧楼梯先进入安养院2楼，干掉这里落单的

TIPS 第4章开始后跟着医生朝前走，经过镜之间冲向远处的火堆可以看到一个敌人扛着女人，把她救下来能在小屋中得到1000绿色凝胶。



■小彩蛋：把本章初始场景中所有悬挂的尸体烧掉（安养院1楼独立小屋3具、火堆边1具、莱斯里进入的小屋右侧道路尽头1具），火堆边就会出现一直巨型猪，打死有2000点绿色凝胶。

敌人有机会拿到斧头，随后到 1 楼触发瓦勒里欧的剧情，用斧头可以较容易地解决他。调查桌案上的 X 光片，再调查尸体对准腹腔下刀，找到**小钥匙 07**（拿过以后二周目会变成凝胶）。

离开安养院顺手拿走镜之间外桌案上的斧头，前往最远端的房屋追赶莱斯里，在最下层找到他后，会有一个隐形的敌人破门而入，立刻冲过去一斧子砍死。以后也会遇到这类隐形敌人，常用的应对方法有三种：①找一个有门的房间进入，等他撞门而入的一瞬间用散弹枪喷倒，上前迅速点火；②掏出弩箭或酒瓶，隐形敌人的身体会遮挡住瞄准的抛物线，以此来判断对方的位置再迅速换枪攻击；③直接发射闪光弩箭，对方会现形并陷入失明状态，上前用潜行暗杀干掉。三人准备离开时却发现出路被堵，走向现身的鲁维克场景会发生变化，随后主角被冲入血池。

血池场景惟一的出口是白色的大门，先不要靠近，在血池中的一根柱子上有机关，拉动可以令血水消退，才利于主角的行动和探索。拉动白色出口逆侧远端的墙上的机关（附近有一滩油渍），第一次会掉落尸体，第二次则掉出**小钥匙 08**。熟悉场景后靠近出口，就要展开一场强制战斗了。除了血池场景内的炸弹陷阱、弩箭机关外，拉动隔壁小房间 2 楼的机关会有两个油桶落下，地面的油渍也可以点燃。全灭敌人后封闭的出口才会开启。

进入血迹斑斑的过道，右侧的门是上锁的，直走靠近小房间里的尸体，本作中极具压迫力的 BOSS“六爪贞子”就会现身。被她抓到是一击必杀的，拿了右侧的绿色凝胶就直接跑吧！原路返回，先前上锁的门会被敌人撞开，之后就可以沿着惟一的道路逃跑。贞子除了瞬移外，也会利用尸体钻出，电梯内的尸体烧不烧无所谓，因为门一开她又会马上出现，立刻冲向卷帘门就安全了。（如果玩家有信心也可以尝试跟贞子正面交手，成功击倒后的 8000 凝胶奖励可谓不菲。）刚刚逃离贞子的魔爪，沿着楼梯向下又遇到鲁维克，被他抓到同样一击必杀，原路返回到楼梯最上方静待剧情触发，便能完成本章。

第5章 Inner Recesses

小钥匙：3 收集品：11

开始时主角身后的墙角处就可发现**地图残片 08**，进入镜之间有**个人文件 04**，镜世界的存档桌边则有**报纸 05**。返回长廊，在两侧的病房内有一些灵异现象，不过没有威胁，正面会遇到一个隐形敌人，用之前介绍过的方法解决。穿过洗手间跳到下一层，房间的地上有一群老鼠，其中一只驮着女神像，即**小钥匙 09**。穿过木板的封堵，正前方的大门电子锁无法开启，先转向右侧，途中还有两只隐形敌人。在小房间的尸体边拿到“医院门禁卡”原路返回，就可以开门走人了。

看见鲁维克后跟着他来到下层，四面墙上会出现三个洞口，每看一次出现一扇门，其中的房间都需要在两个按钮中二选一，选错则命丧黄泉。解谜的提示是按钮的图案在该房间的墙上可以找到，正确答案分别为：木质门（选左）、生锈铁门（选左）、白色门（选右）。此外生锈铁门内还有**文件 05**，白色门内有**录音带 02**。完成解谜后靠近血迹斑斑的墙面会出现新的门。

救出乔瑟夫并遵循教程提示按○键替其回血。在病房中有一个巡逻的敌人，如果能顺利暗杀掉就可以安静地通过；反之若是不慎惊动就有一场硬仗，建议退到病房外的油渍后，敌人靠近时立刻点火形成屏障。在下层的机关门等乔瑟夫解锁，继续前进触发剧情。

爬上扶梯后门左侧的墙角有**地图残片 09**，从右侧的镜之间进入镜世界在报架上可找到**报纸 06**。好好整备一番，推开大门就有一场强制战，此役也与特殊条件的奖杯相关。基曼被困在水箱陷阱中，周围不断有敌人涌来。此战基曼虽然一直会呼救，但其实她是没有生命危险的，玩家真正要注意的是乔瑟夫，如果他被打死也会 Game Over。由于敌人的数量众多，尽量不要跟 NPC 离得太远，优先击倒手持斧头的敌人可以提高杀敌效率。场景周围的补给很多，还可以找到电击弩箭，因此无需吝惜弹药。面对手持炸药的敌人，如果没有信心打爆炸药，就点射腿部令其倒下，在其爬起来前往往炸药已经引爆了。顶过敌人的疯狂进攻后先去周遭搜刮补给，再靠近机关触发对话。



剧情过后画面右上方会显示机关内的水位情况，涨满便宣告 Game Over。玩家要进入牢房区域，途中有两个手持炸弹的敌人，两边牢房内不断砸门的可以无视。找到控制面板后按提示输入：上 22、下 5。剧情过后原路返回，先前的敌人都会刷掉，牢房内还有**小钥匙 10**。调查陷落的坑洞跳到下层，侧身穿过缝隙，脚边的火把正好用来解决前面的两个敌人。找到乔瑟夫后还要替他们解围，全灭敌人再靠近中央的闸门触发剧情，等基曼打开右侧的铁门。

被爪子拉到下层后，正面的“镜之间”里可找到**地图残片 10**、**个人文件 05**，镜世界的公告栏和报架处则有**失踪者海报 04**、**报纸 07**。继续前进看到炸药线时先进入右手的房间，穿过地下道在隔壁房间的宝箱中能发现冻结弩箭，地下道的尖刺机关也可以用来解决挡路的两个敌人。走到死胡同后在红色的房间内再度遭遇贞子，退到拐角处的油渍后面，电火花会自动引燃把她赶跑（此处如果正面交锋，获胜也可以得到 8000 凝胶）。再次进入贞子出现的房间，墙角的储物柜内关着乌鸦，其中一只身上驮着女神像，即**小钥匙 11**。从被撞开的铁门进入下一个场景，退路会被封死，靠近场景中央就要迎来 BOSS 战。

BOSS战 Laura

终于要与六爪贞子正面交锋，恐怖的喘息声、一击必杀的攻击、再加上诡异的行踪让人不寒而栗。根据剧情提示对方弱火，场景中有两个火把、两个油桶，还有火焰机关可以利用，每个都能烧出 BOSS 的长时间硬直。贞子硬直期间果断用散弹枪猛轰追加伤害输出，她钻地后会再度从附近的尸体边出现，主动靠近尸体、等她完全钻出的瞬间丢火柴，又可以烧她一次。只要掌握好场景地

TIPS 敌人会掉落弹药、注射剂、陷阱零件或绿色凝胶，几率跟玩家当前身上的物资情况有关。杀死乌鸦、老鼠等动物也有几率掉落补给。



形和 BOSS 的行动规律就可以很快解决战斗，获胜后有 8000 凝胶奖励。

到达最深处的房间，趁着剧情对话的时间收集弹药，浴缸中的三个敌人复活后用散弹枪喷倒，上前按 × 键把他们脑后插的管子拔出来即可。

第6章 Losing Grip on Ourselves

小钥匙：4　收集品：11

开始时就位于镜世界，面前的办公桌上有**报纸 08**，拿起后继续调查照片。停电后点燃油灯，到通道的镜子处右拐触发剧情，在尽头的房间找到莱斯里。

场景切换后爬上箱子从断壁处离开，经历了前几章的黑暗与压抑，眼前的无限光明简直犹如恩惠一般。沿着海岸线前进，废弃房屋顶棚吊着的箱子里有弹药补给，左侧房屋悬挂着尸体的窗台上还有**小钥匙 12**。听到枪声后推开大门找到乔瑟夫。剧情过后是一场小屋防守战，玩家需要在乔瑟夫开门的期间抵御敌人的入侵，战况危机时他也会参战，但开锁工作就会中断，因此尽量不要让他受到干扰。由于敌人是不断刷新的，屋内的两个油桶一定要等人群聚集时再用。上层相对容易防守，进入下层后敌人的刷出位置分隔较远，可以在出现的位置先安好爆炸弩箭，自己专心对付另一侧，敌人站位集中时一发冻结弩箭也可以起到奇效。

关上大门后正面的银色箱子内有狙击步枪，站在这里开狙击镜观察对面的高层建筑可以发现一个女神像，先打破，一会击倒电锯男后就能在门口捡到**小钥匙 13**。这里的镜世界没有收集品，从镜子左侧的道路潜行，暗杀掉推门而出的敌人后进入，屋里和下层的敌人都是白送的，还能得到三把斧头。启动屋内的电机，场景最右侧的两个开关才得以拉下，但要注意，这两个开关一共只能拉一次，左侧的房间是 2 个宝箱和一些零件，右侧则只有几个胖子。

之后是选择强攻还是慢慢暗杀玩家可以自行决定，最终目的都是把对面高层建筑 4 个发射弩箭的敌人狙杀掉才能靠近。另外对面下层有一个不时拉机关的敌人，平时会躲在掩体后，趁他拉动机关时狙杀可以令敌方增援停止，减轻战斗压力。手持利斧的乔瑟夫攻击力很高，而把敌人引诱到平台边缘一枪就能击落、令其坠入深渊（但不会有掉落物），此战也关系到特殊条件奖杯。靠近升降梯后还会冲出一个电锯男，这里场景比较狭小，对方被栅栏卡住时一定会挥舞电锯砍开，这也是我方绝佳的攻击机会。建议用冻结或电击弩箭定住它，然后大威力武器猛击头部、争取速战速决。



走上 2 楼，电梯右侧有**地图残片 11**，进入镜之间找到**个人文件 06**，镜世界的报架上还有**报纸 09**。焚烧卡住电梯的尸体，搭乘其到达上层。走到桥中央时触发剧情，要在乔瑟夫被送上斩首台前救下他，旁边有狙击子弹补给，其实用手枪点射也可以搞定。走过木板会有敌人追来，先狙掉对面一个扔斧子远程攻击的，其他都只会从木板上过来，很容易抵御。

穿过大门来到一处废弃市场，这里有不少补给，沿着最右边的小道走，在板车前的摊位上有**录音带 03**，打碎板车左侧的木箱，下蹲穿过墙洞可以找到**小钥匙 14**。

搜刮完毕推开远处坟场的大门，前进少许触发剧情，在屋内的铁笼上可以找到**地图残片 12**，从这里镜之间前往镜世界，回收公告栏和报架上的**失踪者海报 05**、**报纸 10**。离开小屋后听到惨叫声，乔瑟夫会爬上高台拿到狙击枪，玩家先把远处的狙击手干掉，然后进入沼泽触发敌人复活的剧情，这里的杂兵都可以交给乔瑟夫解决。进入铁门后敌人会放出巨人，迎战双巨人也算是本关的中 BOSS 战。

BOSS战 Zehn & Neun

由于场景狭窄，巨人的冲锋非常快，建议造几个冻结弩箭，冻住巨人后以狙击枪瞄准头部攻击，BOSS 受到大伤害后会跪地不起，继续猛击头部很快能打倒第一只。随后不要呆在原地，立刻往左前方的通道冲，这里的灵碑中有一个矮小的通道。

第二只巨人会以冲锋的方式撞破墙壁出现，躲到通道内巨人既进不来，也够不着，等他冲锋结束后再出去用冻结弩箭定住，如法炮制即可安全击杀，两头巨人共能拿到 7000 凝胶奖励。获胜后靠近乔瑟夫，捡起双马雕像前的**文件 06**。



剧情后从镜世界离开，到达一个有四座石台的房间，先去左侧的运输轨道上等待一个挂着女神像的尸骨袋运过来，拿到**小钥匙 15**。本房间的谜题是左上、左下、右上、右下的石台分别代表 3、9、5、7，要让 3、5、9 的台子放上尸骨袋，7 的没有才能安全通过前方的机关。

搭乘血池中的升降梯来到上层，培养皿房间的办公桌上放着**文件 07**。继续前进会看到牢笼中关着一只大型变异犬，在即将到达牢笼前的沙包边的尸体旁可找到**文件 08**。绕过牢笼，踩下红色门左侧的机关，乔瑟夫正要打开铁门离开时变异犬破笼而出！

BOSS战 Sentinel

变异犬的移动非常迅速，它会躲入场景周围的 4 个草丛中，伺机向主角发起具有极强诱导性的冲锋。玩家首先要做的是转动右摇杆紧盯着它，看准其躲在哪个草丛。随后的打法可分为两种：①保持在场景中央，举起散弹枪瞄准 BOSS 所在的草丛并慢慢后退，当其冲出来后正面一枪，同时自己往一侧横移，准确命中可以将其放倒，然后换出爆炸弩箭进

TIPS 弩箭的最大持有量是：备用弩箭上限+上膛数（初期为2+1）。见到弩箭拿不下时，先切换到装备该弩箭的痛苦十字弓，往往可以多拿一发。

行追击，如果对开枪时机掌握不好，推荐向中央预射一发电击弩箭制敌；②跟着BOSS冲入草丛，先用电击或冻结弩箭定住它，再换狙击枪或散弹枪输出。如果BOSS在站立的状态下对它发射爆炸弩箭，有很大的几率会被甩掉，因此大威力武器要尽量在其硬直时使用才能有效输出。

成功击倒后触发剧情，主角要返回刚才的场景帮乔瑟夫捡回眼镜，此战是可以不打的，不过BOSS体力其实已经不多了，只要弹药不是特别紧缺建议干掉。打法与先前没有太大区别，再加上乔瑟夫会吸引它的注意力为我方创造输出机会，成功击杀有7000凝胶的回报。战斗结束后进入教堂就能结束本章。



第7章 The Keeper

小钥匙：4 收集品：6

教堂的讲台上可找到**地图残片13**，待乔瑟夫坐到长椅上时与其对话触发剧情。掉入地下墓穴后一路前进，击倒3名敌人后会看到一面有壁画的墙壁，调查并把“老旧石板”抠下来。房内的保险柜中有**小钥匙16**，桌上还可找到**文件09**。到达大厅后正面的道路被堵上，安上石板左右各会出现一条通路。这里的镜之间内有**个人文件07**，进入镜世界可在报架和公告栏处得到**报纸11**、**失踪者海报06**。

建议先探索大厅左侧的通路，关闭阀门阻止毒气泄漏并深入，前方会遇到一种两个头的新型敌人，用枪爆头比较浪费弹药，建议点射腿部，当其倒下后绕到背上对着头按△键，可以发动踩踏动作一击毙命。对于吊在半空的这类敌人，先绕到其后方，待其落下后连按△键同样可以直接踩死，下方牢房中的3只双头怪用机关能一起压死。爬下扶梯后头顶的密封门被关上，场景中充斥着大量毒气，画面右上方的指针转到红色范围主角就会有生命危险，要尽快关上两个阀门。进入下层需先后转动两个轮盘开启铁门，在地上爬行的双头怪可以直接扔火柴烧死，爬上扶梯便能发现第二块石板。

回到大厅进入右侧的通路，在第一个房间搬动机关会有尖刺铁板砸下来，爬到上面跟着它一起上升，在靠近机关的石柱上有**小钥匙17**（女神像的颜色跟石柱比较接近），油灯边的桌上还有**录音带04**。继续前进，在着火处枪击左右两个齿轮，跟着尖刺铁板一起升到上层。吊着的尸体是一个陷阱，快速冲过去或从左侧陶罐后的通路钻过去都可以。调查转盘后会有大量敌人冲出来，先按×键取消，并利用机关干掉他们。进入敌人出来时的大门，下方的道路非常昏暗，建议蹲着潜行，便于发现机关陷阱，走到尽头能找到大量绿色凝胶和**小钥匙18**（如果先前没有关闭大厅左侧通路的毒气，这里是无法进入的）。原路返回转动转盘开启铁门，看到第三块石板后先不要急着调查，扳动路口的机关并乘上砸下来的尖刺铁板，俯身钻进上方的通道能找到**小钥匙19**（动作太慢会被夹死）。

安装上两块石板进入通道，BOSS现身后主角会被陷阱缠住，转动左摇杆挣脱后先退出来。再次进入需要绕开地上的陷阱往前跑，一旦被缠住必死无疑。找到莱斯里后先打碎门锁把他放出来，再转动边上的摇把，触发剧情进入BOSS战。

BOSS战 The Keeper



“保险箱头”才是BOSS的本体，场景中有多少个保险箱，他就会复活多少次。攻击保险箱无法造成伤害，不过其血量并不多，狙击枪打胸口两枪就可以放倒一次（每次1000凝胶）。BOSS的冲锋很快，右手麻袋的判定范围很大，左手的大锤攻击则是致命的。这里并不需要全程跟他硬拼，首先击倒他一次，让毒气大门开启。进入其中在拐角处的桌上有一些补给，还有一个转盘型阀门，牢记这个位置！继续深入转动毒气阀门时，BOSS会从边上站起来，手速够快就可以在其靠近前完成、并冲向圆形的密封门。再次转动毒气阀门触发剧情，BOSS从屋内现身，击倒他一次令密封门开启，前进少许就会看到BOSS把毒气阀门敲烂。返回先前的转角处拿来“阀门手把”，引开BOSS后安上并转动（阀门机关的进度可以累积）。冲入下层的密封门就暂时安全了。离开时会被保险箱攻击，转动左摇杆挣脱就可以用机关彻底解决它，最后爬扶梯前往洞穴深处。

第8章 A Planted Seed Will Grow

小钥匙：3 收集品：5

洞穴中游走着许多双头怪，他们是无法暗杀的，因此只能强攻突围，注意被其腹中伸出的触手抓住是一击必杀的。在转动第一个转盘机关时会看到**小钥匙20**跟着锁链一起下来，继续前进要突破一个弩箭机关，利用道路中途的掩体适当躲避即可。穿过岩壁缝隙后，左侧的平台上有**录音带05**，转动第二个转盘机关时会有一些小怪物涌出来，不用管它们，一会可以尽皆踩死。进入水中，左手边的木板后有一些补给，右手边第三股水流后藏着**小钥匙21**。到达一个插着尸体的尖刺机关前，地上可找到**文件10**。捡起“染血浮雕板”，将脸朝左、没有血迹的一面安在门上方可安全通过。

继续前进场景会切换回精神病院，立刻转身拿取**地图残片14**。进入前方的房间见到马赛罗医生，剧情过后本场景的病床上有**个人文件08**、带仪表盘的装置上有**文件11**，倒塌的水管口还可以看到露出的半个女神像，打破得到**小钥匙22**。由惟一的出口离开，会被巨型聚合体追赶，保持处在道路中央不要被两侧的门干扰就可以安全逃脱。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

第9章 The Cruelest Intentions

小钥匙：5　收集品：11

从镜世界醒来，到前台根据提示按住○键触发剧情，随后可在前台桌上发现**报纸 12**，从过道离开镜世界。场景切换后缓步向前，鲁维克消失后右侧废墟的石柱上可以找到**地图残片 15**。推开铁门进入庭院，洋馆大门右侧的树枝上卡着一个女神像，打破得到**小钥匙 23**。

洋馆内 1 楼正面的机关门需要解开 3 个大脑谜题才能开启，调查大脑机关后用右摇杆把视角转到左下角，图示的不同区域有英文标号（黑色的已扎针位置可以作为参照），而需要玩家按 R1 键扎针的位置编号会在录音带中提示。在洋馆里每行动一定时间鲁维克都会突然现身，画面色调会变得阴冷，任何攻击都无法奏效，而被他碰到则是一击必杀的，应对的方法有两种：①在较大的场景跟他绕圈，比如洋馆大厅的楼梯处、餐厅的餐桌周围等，但要注意周围，别被杂兵缠住、导致前功尽弃；②在他的视野外时躲到衣柜或床下。只要过半分钟左右鲁维克就会自行消失了，下面按照不同的入口介绍解谜和收集要素。

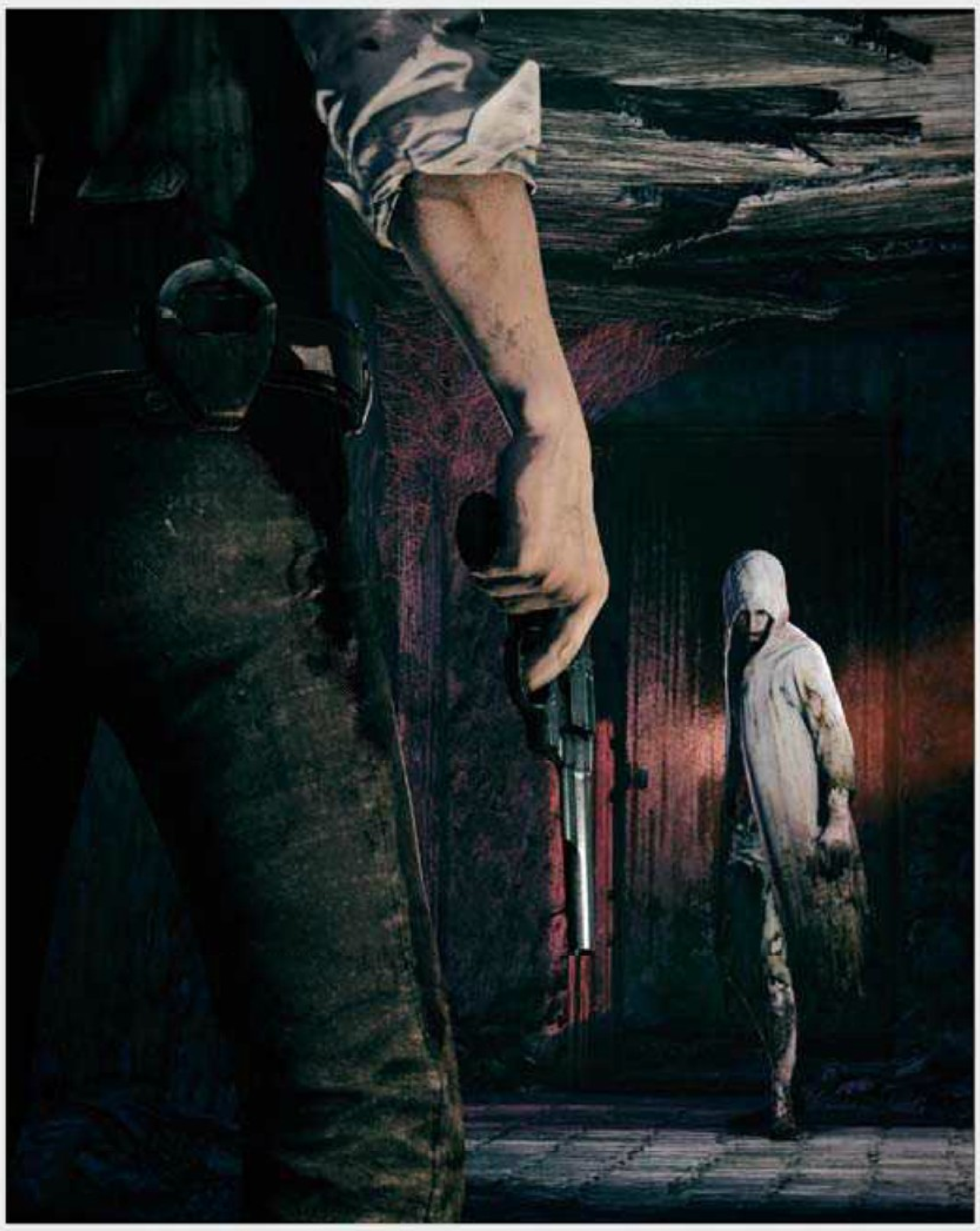
1 楼镜之间：可看到**个人文件 09**，前往镜世界能在报架和公告栏上回收**报纸 13**、**失踪者海报 07**。

1 楼左侧门：餐厅的餐桌上有**文件 13**，到达厨房后在第 1 个器皿架的最上层有**小钥匙 24**。这里还有第 1 个大脑机关，扎针目标是 M-33 蓝色区域。

2 楼右侧门：初期上锁，从 2 楼左侧门进入后可以从反方向开启，两边其实是相通的。门后卧室的圆桌上有**录音带 06**。

2 楼正面门：斩首画像前可找到“保险箱下转盘”，房间的天花板上还夹着**小钥匙 25**。

2 楼左侧门：先爬扶梯到书房上层，在斩首画像前可找到“保险箱上转盘”。进入有尸体的过道，左手边第一间卧室有**文件 13**；第二间卧室有医疗包；途经一个满是钉子的大门、跑到酒瓶前时会启动机关，要命中上方的红灯才能获救，这里右手边的浴室里还有**地图残片 16**；进入机关门正对面的卧室，门边的桌上有**小钥匙 26**，沿着壁炉通道潜行发现第 2 个大脑机关，扎针目标是 B-2 红色区域。



1 楼右侧门：持有两个保险箱转盘的情况下进入音乐室，在保险柜前找到**文件 14**，安装转盘并输入密码“上 11、下 2”（提示是斩首画像上下半的人数），进入密室找到第 3 个大脑机关，扎针目标是 C-4 蓝色区域。

经过一番解谜终于得以进入洋馆 1 楼正面的机关门，跟着血红细胞前进，血细胞组成的巨人出现后从右侧的通道逃离。场景发生改变后要避过房间内的感应线到达对面，天花板的针刺会不断下降，俯身前进跟着地上的道具走即可。在满是巨大人偶的场景血巨人又会追来，前进时要不断打坏铁门上的锁头，别被他近身。一直朝着光亮处跑就可以脱险，回到鲁本的房间时他的桌上有**地图残片 17**。

剧情过后跑向向日葵丛中的木屋，屋子外围还有一些补给。进入屋内静待剧情触发两次，起火后先转动转盘机关平移升降台，再转动摇把，走上升降台后回身打摇把一枪即可。到达上层时不要急着调查窗口，先点燃右侧的草堆，火焰熄灭后可以发现**小钥匙 27**。

翻出窗户的瞬间又被红血球推回小屋内，这里有一场强制战斗，血巨人会不断分裂出杂兵，玩家只需跟它保持一定距离，快速击杀杂兵即可。剧情触发后场景切换，进入书橱间的密道完成本章。

第10章 The Craftsman's Tools

小钥匙：4　收集品：11

开始时镜之间门外的桌上有**文件 15**，进入镜世界在报架上找到**报纸 14**，调查主角隔壁单间的房门触发剧情，才能激活镜子从这里离开。跳下扶梯到达一个暗红色的场景时，注意拆除面前的机关线，进入左手边的小房间，在木箱后有**小钥匙 28**（之前触发机关的话就进不了这个房间了）。

到达一个广阔的大场景时是否触发警报都无影响，即使暗杀掉巡逻的敌人，稍后也会被高处的狙击手发现，在这里必须俯身行走，否则会被旋转的刀锋斩首。进入小房间后就可以站起身了，利用窗户的掩护先把 2 楼的狙击手干掉。不要从 1 楼另一侧的门离开，而是先爬上拐角处的扶梯，此后会开始出现持有枪支的敌人，要小心解决。在 2 楼的办公桌上找到“电池组”，对面也会再刷出一个狙击手，干掉后再沿原路下楼。从 1 楼的门离开，看准刀锋的间隙翻过矮墙，进入对面的小房间安装上电池组启动电机，就能开启双扇门。

进入双扇门在小房间的药架上找到**地图残片 18**，沿着扶梯向下会遇到新的敌人“铁钩男”，闪光弩箭对他无效，弱点在背部。初次遇见时是可以不打的，慢一点下扶梯它就会被刷掉，如果直接跳下去、被发现的话，可以赶紧爬上扶梯，然后在上层用爆炸弩箭安全解决，拿到 3000 凝胶。继续前进到达上锁的双扇门场景，左侧的小房间内有**小钥匙 29**，先在外用枪打碎再俯身进去捡取。进入蓝色铁门，在货架上找到第 2 个“电池组”。

沿着昏暗的道路绕到最深处（途中会听到铁链声，不用担心），装上电池恢复电力后，就会开始刷出几个杂兵。到达卷帘门处正面会冲出一个铁钩男，可以预先埋伏好电击弹，定住它直接绕到背后扳动机关，然后伺机从旋转的利刃下快速通过。前方会出现一个电热板机关，在机关右侧有**小钥匙 30**，先打碎再俯身进去拿取。到达一个大房间会被电热板挡住来时的路，弯腰从右侧爬梯子前往上层，进入通风口后在出口的逆侧有**地图残片 19**。跳到下层会迎来一场恶战，面对两个铁钩男没有什么投机取巧的打法，用电击或冻结弩箭配合手榴弹、爆炸弩箭速杀吧！清场后扳动转盘离开，就可以进入先前那个上锁的双扇门。

场景切换后远端的窗户处可以看到六爪贞子爬过，轮椅全部飞起的场景过后，左侧的病床上有**录音带 07**，进入镜之间找到**个人文件 10**，镜世界的存档桌边和公告栏上分别有**报纸 15**、**失踪者海报 08**。推开大门会看到贞子在铁丝网内肆意攀爬，沿楼梯向下扳动机关后她就会撕破铁网。

BOSS战 Laura

此役的主题是逃而不是打，道路只有一条，基本不会迷路。俯身穿过铁门，在过道上会有杂兵破门而出，别被误导，里面都是死胡同，在绿色凝胶处右拐、冲过大门就暂时安全了。

继续前进至电梯处有火焰机关挡路，往左走则能看到**小钥匙31**和大量补给——这是必须击倒贞子才能得到的，一周目到此如果弹药不足或是没有升满鱼叉弩箭的话，可以考虑放弃。扳动开关并攻击第二个火焰机关处上方的小开关，前进不远贞子再度追来。在火炉室内扳动机关，要等待一会火焰才会完全消退，此期间必须绕着中央的石柱与贞子周旋。爬到上层可以先回身攻击管道上小开关，让火焰阻挡BOSS，自己去扳动尽头的机关。在火焰消退后进入圆形的封闭门，大门关闭后迅速射击头顶的小开关阻止火炎喷出。

下一个场景共需要射击三个小开关，出口处的墙壁上还有感应炸弹，要提前引爆。顺利跳到下层就是本战的最后一个场景了，想击杀BOSS只能在此。以落地点位参照，先射击右侧管道的小开关，再到左侧扳动机关（注意墙上有感应炸弹），然后等待火炎消失、冲向电梯即可。这里不太好跟BOSS绕圈，要利用她着火后的长时间硬直来耗时间。



电梯停下后又回到了洋馆，在原本1楼镜之间的门口处有**地图残片20**。沿着正面的道路前进，在马赛罗医生的剧情过后进入镜世界回收报架和公告栏上的**报纸16**、**失踪者海报09**，调查主角隔壁单间的房门触发剧情。沿着下水道前行，到达地下停车场时会被BOSS追上，随后就要与巨大的怨念聚合体展开较量。

BOSS战 Amalgam Alpha



此战分为两个阶段，第一阶段BOSS会伸出一个长眼睛的触手，如同探照灯一般四处张望、搜寻主角。以狙击枪命中眼睛、或是闪光弩箭闪瞎都可以造成硬直，此时要换出狙击枪，对BOSS本体上的几个人形的头部进行输出。趁BOSS醒来前再躲到掩体后，它就会继续保持搜索状态。如果不慎被发现，先往小房间跑，在这除了有补给外，可以对准冲到门口的BOSS来一记冻结或电击弩箭，然后继续猛攻头部。注意房间里并不是绝对安全的，BOSS的前几下爪击保持在最内侧就打不到，但正当以为没事时它会以一个前冲把主角抓出去，并摧毁小屋，因此看到它后撤就要果断向右前方冲刺跑出去。

当BOSS上下翻转后战斗进入第二阶段，它会长着血盆大口前冲，这招是一击必杀的，但是相比第一阶段好对付得多，只要横向冲刺就不难回避。BOSS冲刺过后会执着地掀翻车子，其弱点就是正中央的红色眼球。本战的场景很大，周围也有很多弹药补给，要善加利用。获胜后有20000凝胶的丰厚奖励。

第11章 Reunion

小钥匙：5　收集品：10

经过激烈的一章后又来到了阳光明媚的大场景，道路右侧的旋转木马上有**小钥匙32**，打碎女神像后站在红色的汽车后盖上拾取。沿着坍塌的道路前进，在一处有"OPEN"字样的广告牌处俯身进入断墙，屋内的银色箱子中可以找到强力武器麦格农，但是弹药补给很少，一定要用在关键处，旁边的墙上还挂着**地图残片21**。从音乐机左侧的断壁离开，两侧的道路会不断压缩，但是没有生命危险。穿过缝隙后右侧的塑料人偶前有医疗包，前进少许就会遇到一个背着氧气罐的杂兵，此类敌人打爆氧气罐后一会就会自行爆炸，但切勿冲上去点火。

继续前进击倒几个零散的敌人，调查白色集装箱边的大门发现上锁，此时后方的铁门会冲出一波敌人，里面的尸体边可以找到"老式钥匙"。捡起钥匙的瞬间又会刷一波杂兵，先立刻朝正面冲速杀推门进来、手持冲锋枪的敌人，然后在周围有屏障的区域将身后的杂兵逐个解决，推门离开时远处的集装箱上还有一个手持冲锋枪的敌人，趁其攻击的间隙快速用狙击枪秒掉。

开门离开从"PARK"字样的消防楼梯向下，看到一个背对着我方的蹲姿敌人时平台突然崩塌，落水后先朝左后方游，把这里漂着的女神像推到白色的桥车前盖上再击破拿到**小钥匙33**（有时候女神像会莫名其妙地沉底，动作要快）。穿过蓝色的水管后，前方水域里的敌人无法击杀，只能先打掉吊着的尸体吸引其注意，然后趁机游向对面。爬上车盖立刻转身射下后方的另一具尸体，否则车辆会被撞翻。上岸后有酒瓶可以利用，扔到水中同样可以吸引敌人。

走到街道上画面开始变得阴冷，靠近卷帘门时鲁维克会现身，这里会新增一种"伪・鲁维克"型敌人，他会从地底召唤贞子的爪子追着主角跑，命中后一击必杀。但只要全力将其击杀，街道上的所有敌人都会立即死亡。穿过卷帘门后强制进入镜世界，在报架和公告栏上拿到**报纸17**、**失踪者海报10**。

俯身穿过半掩的卷帘门要迎来一场强制战斗，敌人拉下机关后，上方牢笼的杂兵就会依次从下方的闸门后出现。敌人处在牢笼内攻击不到，拉机关的则是全身无敌，因此不能投机取巧。由于有不少持枪型和扔炸药的杂兵，这里建议用电击弩箭预先埋伏在门外，等他们一现身就被定住，然后安全击杀。最后有一个携带冲锋枪的敌人，可以躲在掩体后、把握好提前量扔手榴弹轰杀。

重启电机后又会刷一波敌人，朝对面平台绿色油桶附近扔手榴弹可以秒杀两个持枪型杂兵，然后再慢慢解决剩余敌人。进入电梯后是一场原地打靶战，场景左右会依次刷出敌人，等他们站在边缘时攻击一枪就能打落深渊，还有油桶可以利用，只要适当背版就可以轻松通过。离开电梯后左下方的断层下有**地图残片22**。沿着管道进入写字楼，第一个自动售货机调查两次会出现**小钥匙34**。在隔壁房间一张"A Happy New Year"的海报右侧有**录音带08**。进入镜之间找到**个人文件11**，镜世界没有收集要素。

触发基曼被围攻的剧情后，右前方的水门是定时开启关闭的，必须掌握好时间差打落左方的尸体吸引水怪，然后伺机游过。爬上白色的轿车，这里有酒瓶可以利用，但一定要用蹲姿投掷，站立时一个大跨步会导致自己先落水，被敌人吞掉。之后先狙杀对面的狙击手，然后依旧是靠酒瓶、尸体吸引敌人，再次穿过水门就安全了。进入大楼有不少敌人，先扔一个酒瓶聚集，再直接丢手榴弹解决，靠近基曼后门内刷出的3个敌人都可以交给她，自己负责解决最后一个持冲锋枪的。清场后按下电梯，里面有**小钥匙35**。到达大街上、穿过一扇铁门时先左拐，人偶脚下可捡到**地图残片23**。继续前进进入人偶工厂触发剧情。

TIPS　调查第11章中见到的自动贩卖机有机会掉出绿色凝胶或女神像，但是不要按太多次，否则会掉出炸弹让玩家体会到"贪得无厌"的下场。



调查两扇大门发现都被上锁，莱斯里会来帮忙开门。进入人偶车间后这里充斥着易燃气体、能见度很低，虽然不像毒气那样对主角有害，但大部分枪械以及火柴在此都不能使用，否则会引起爆炸。如果想击杀铁钩男赚取凝胶，只能用冻结弩箭或鱼叉弩箭（4级以下，5级带火的一举起就炸），建议还是以避战为主。爬上扶梯到达另一侧就只有一般杂兵了，用酒瓶和闪光弩箭可轻松暗杀，在角落两个啃食尸体的敌人身边捡到“工厂门禁卡”就可以离开。

看见乔瑟夫跑开后，在下层镜之间找到**个人文件12**，镜世界的报架上还有**报纸18**。离开镜之间走上第一个楼梯时抬头开狙击镜，脚手架上悬挂着一个女神像，击落并过桥可在门口捡到**小钥匙36**，本章也在与乔瑟夫会合后结束。

第12章 The Ride

小钥匙：0　收集品：1



本章有不少时间都是在巴士上的载具战，“异形蜘蛛”Heresy会从后方追来，因此BOSS战穿插在整个章节中，分为两段，基本没有难度。第一阶段BOSS抬起前肢的下压攻击出招慢、且判定不大，很容易躲避，当它提起腹部左右晃动就会放出幼虫，直接换散弹枪一起喷掉能得到不少补给。集中攻击BOSS的嘴部，很快就能摆脱纠缠。

停车后巴士右侧和正面的桥上会陆续出现敌人，由于车上的回避空间有限，务必优先击杀手持炸弹或燃烧瓶的，后期还有不少狙击手。此时乔瑟夫和基曼也会协助作战，而且他们没有血量设定，无须担心。最后击倒前方油罐车边的杂兵。行驶不远BOSS又会从后方追来，但打法方面并无太大变化，面对前肢发动的横向攻击时只要往BOSS身前跑就能避过，幼虫能提供充足的弹药补给。

乔瑟夫受伤后主角要下车步行，目标是远处的救护车，沿途有不少持枪和炸弹的杂兵。利用潜行在车辆间穿行，尽量多结合附近的酒瓶和油桶杀敌。救护车右侧车辆的顶上还有一个狙击手，记得预留子弹狙杀。进入救护车后找到“止血剂”和**地图残片24**。

回程时对面会驶来一辆吉普，需要趁着车载机枪开火的间隙移动，挡路的车辆会被对方打爆，注意爆炸时也是有伤害判定的。靠近吉普车后建议先射一发闪光弩箭定住车后的敌人，然后上车抢下机枪为己所用，随后就能爽快地“突突突”了，机枪不会过热。听到基德曼的呼唤后下车前行，没走几步又会刷出一波敌人，立刻转身回去继续用机枪扫射，清场后靠近巴士门。最后一段需要驾驶车辆前进，关系到特殊奖杯。

第13章 Casualties

小钥匙：4　收集品：4

从乔瑟夫右手侧的道路走，床头柜上有**个人文件13**，在镜世界的报架处回收**报纸19**。跳到下层会看到一种酸液陷阱，拆除所需时间极长，必须保证在周围没有敌人的情况下再操作。与乔瑟夫的对话后射击摇摇欲坠的电梯绳，凭此到达下层。

保险箱头虽然现身但目前还没有威胁，本层巡逻的敌人中有伪·鲁维克，其警惕性很高，看准移动路线、争取顺利暗杀能省去不少麻烦。穿过数个酸液机关、继续前往下一层，会听到锤头划过地面的声音。拆除第一个陷阱后右拐、再卸掉一条感应线，在断墙外静待保险箱头完成工作、拖着尸体离开。在本房间内朝他呆过的位置上方瞄准，上层的角落里有**小钥匙37**。前方的通道充斥着烟雾、主角无法进入，只能跟着老鼠从右侧的通风口离开。

从废墟处跳到下层，调查镜之间的门触发剧情，自动进入镜世界后记得拿取公告栏上的**失踪者海报11**。离开镜之间，右侧原先上锁的房门就会自动开启，跳到下层在走廊处先往右拐，尽头的荧光灯边有**小钥匙38**。远处可以看到一个发着红光的敌人，千万不要试图去暗杀他，其身上插着都是感应爆炸弩箭，直接远距离点射掉，随后门里还会冲出一个。以后看到场景中有敌人发射的单支爆炸弩箭可以蹲姿靠近、按键拆掉，多个靠得比较近的还是用枪引爆吧。进入右手边第一扇门，门后的桌子上还有**地图残片25**。

继续从通风口挺进、到达厨房，鲁维克消失后场景会变得十分昏暗，这里暗藏着许多机关，地上出现的机械旋刃可以用手枪点射，更快捷的方式是直接以电击弩箭的效果令其报废，初始位置最左侧的桌上还有**小钥匙39**。离开危机重重的厨房，右侧的房间有补给，推门进入左侧的冷冻室要迎来一场强制战。玩家的目标是乔瑟夫用来逃生的小型货梯，不过要等待一会才能使用，期间保险箱头会逼近过来。建议用强力武器击杀BOSS两次，货梯就差不多可以使用了，注意不要打中吊着的猪肉、浪费子弹。

长时间的漆黑过后从货梯出来，左侧的另一架货梯内有**小钥匙40**，跑出大楼就能结束本章。

第14章 Ulterior Motives

小钥匙：5　收集品：8

前半段的场景是地铁站，直走看到洗手间和电话亭的黄色指示灯处，左侧的天花板上隐藏着**小钥匙41**。检票口右侧办公室的小房间里可以找到**地图残片26**，左侧的小洗手间是镜之间，除了有**个人文件14**外，镜世界的报架和公告栏上能得到**报纸20**、**失踪者海报12**。较大的洗手间内还有个敌人把感应爆炸弩箭射了一墙，简直变态……沿着自动扶梯向下，先远程狙杀掉趴在地上装死的杂兵，这样便于暗杀楼梯处的伪·鲁维克，随后搬起卷帘门离开。

穿过铁闸门后眼前是一个明显的陷阱，如果冒冒失失地打落对面悬挂的尸体、或是跳入水中，都会令大批敌人苏醒。建议用5

级带火炎的鱼叉弩箭先秒杀伪·鲁维克，再远程狙击掉两个巡逻的敌人，随后过去拆除两个红点感应机关，就可以安全通过了。穿过几节车厢后又是一个用爆炸弩箭的敌人，用酒瓶引他出来再引爆。来到断截车厢时有按○键的注目提示，身后会冲入一个敌人，解决后进入隔壁车厢，右手边尽头的窗口处有**小钥匙 42**。

用火柴烧掉前方挡路的网状物、进入下水道场景，这里又有大量双头怪出没，活用体术可以减轻弹药消耗。继续前进会看到两条电流间趴着一个敌人，用酒瓶引他起来自己电死，俯身关闭电闸继续前进。镜之间可找到**个人文件 15**，在镜世界的公告栏上回收**失踪者海报 13**，护士消失、色调变化后在前台的凳子后能发现**报纸 21**。

钻入双头怪爬出的通风口，前进不远目睹一个敌人被触手卷走。Checkpoint 后建议俯身潜行，水下藏着一个感应线，如果不拆掉主角会被两条电流夹在中间，此后附近的双头怪都会冲出来，虽然他们会被高压电电死，但水导电也会令我方承受相当大的伤害。在右手边挂着一个双头怪的路口进入，烧开通路可在木箱上发现**小钥匙 43**。

上岸拆掉高压电流前的第 1 个“分线盒保险丝”，转动阀门令水位下降后继续深入，爬上扶梯再次目睹巨型触手卷走敌人。烧开网状物到达被诡异物体侵蚀的场景，击退双头怪在尽头得到第 2 个“分线盒保险丝”。场景变化后又会刷出一波双头怪，转动先前被电流挡住的阀门，沿着水位下降处前进。

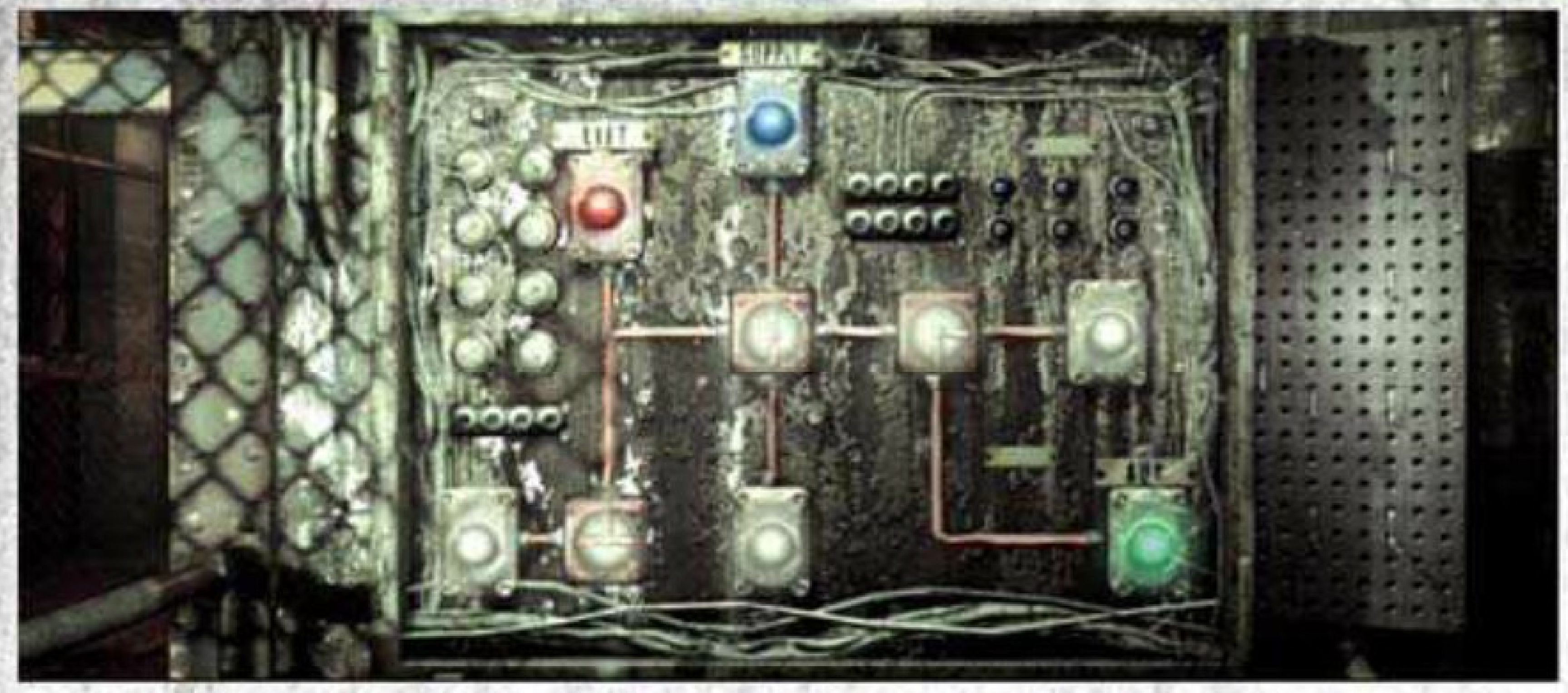
行至半路会发现有黄色的不明液体滴下，抬头把潜伏在水管中的 BOSS 一枪打跑（不攻击的话会被卷起，触发 QTE）。镜之间内可找到**地图残片 27**，周围还有不少补给。看到电机和电梯后先走到最右侧回收第 3 个“分线盒保险丝”，这与特殊奖杯有关。调查配电板连通电路，正欲启动电机时被一只隐形怪物偷袭，随后进入 BOSS 战。

BOSS战 Quell



“隐形章鱼”的触手攻击范围颇大，而且在地面游移时非常灵活，要利用场景中的柱子跟它展开周旋，保持一定距离进行打击。BOSS 喷吐的毒雾没有伤害，但是会让主角陷入咳嗽的小硬直状态，还是要尽量横移避开。强攻时建议用冻结或电击弩箭定住对方，然后猛击头部。BOSS 在受到一定伤害后会喷出一团紫雾，随后有可能爬上天花板，转移到任意洞口放出幼虫；或是隐形藏于场景的角落处，同样不断释放幼虫。幼虫出现的方向和地面的黄色液体都可以用来判断 BOSS 的位置，给它几枪或是一发闪光弩箭都能令其现形，打死幼虫还可以获得弹药补给（推荐用散弹枪）。获胜后有 10000 凝胶奖励。

重启电机后先不要急着进入电梯，右侧的门会开启，可搜刮一些补给，而通道尽头的墙壁也会被高压电流破开（必须安装 3 个保险丝），里面可找到**小钥匙 44**。搭乘电梯到达上层，在磅礴大雨飘落的场景，电车窗边的废墟上有**小钥匙 45**。进入挂在半空的车厢，在“YOU WILL SUFFER”字样的 3 根铁条插入后，冲向鲁维克消失的方向。进入实验室，剧情过后又要帮 3 个脑后插管的敌人拔管子。



第15章 An Evil Within

小钥匙：0 收集品：6

在镜世界醒来，存档桌边有**个人文件 16**，公告栏上可找到**失踪者海报 14**。靠近过道镜子前的莱斯里，跟着他一路前进。重回精神病院，穿过监控室的小门，进入地下室听到鲁维克的独白时，左侧的通道尽头有**录音带 09**。跳到下层就是第 1 章时逃脱用的血池，在轮椅前可找到**文件 16**，沿着惟一的道路前进，上层两扇生锈红色铁门处，右侧的屋内有**录音带 10**。

搭乘电梯到达庭院后，穿过左侧的蓝色铁门、在最底层发现**地图残片 28**。推开正面建筑物的大门，右侧的存档室可进行最后的技能强化升级。调查走廊上不断敲击的大门触发剧情，继续前进切换到充满巨大眼球的场景，一场恶战立刻展开。

场景中会从各个方向陆续刷出众多敌人，要优先击倒持枪的和爆炸弩箭的敌人，持近战武器的可以利用场景的高低差令他们聚集，然后以电击弩箭定住，一把火烧尽。战斗过半时中央会出现伪·鲁维克，务必第一时间秒杀。最后一波敌人出现后，场景最上方还会杀出一名电锯男，他会先以火箭筒进行远程攻击，最好能快速接近他，令其换上电锯，或是尽量躲到死角，否则火箭筒的威胁极大。爬到扶梯上可以延缓电锯男的追赶速度，然后有充足的时间用各种弩箭堵口输出伤害。穿过电锯男冲出的大门迎来第二场强制战，两侧的高台上各有 1 名炸弹兵和狙击手，站在引发剧情的位置就可以从容狙杀。

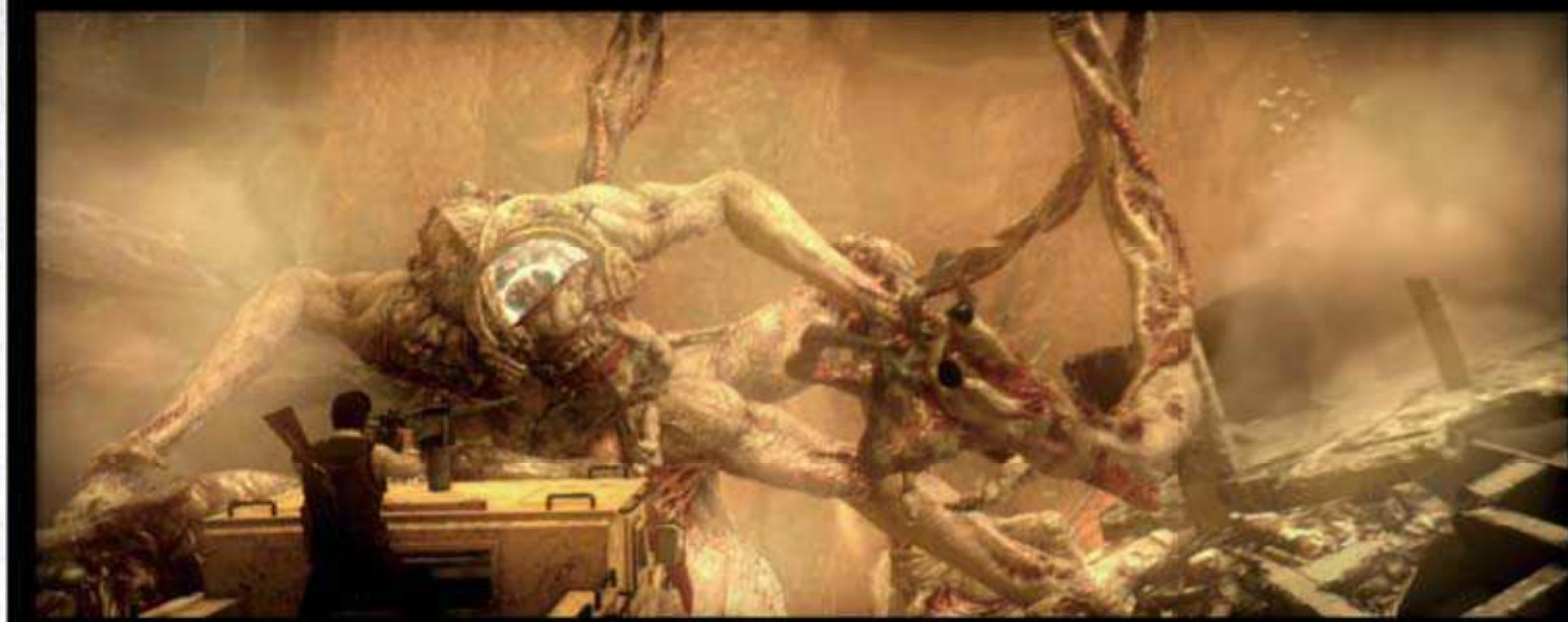
进入建筑内部后先仔细搜刮补给，并拆掉炸弹，熟悉地形后靠近第二个房间的中央平台，两个强化版的保险柜头同时复活。他们的行动规律没有变化，但是血量比先前遇到的要多得多。此战的关键是两个房间之间的尖刺机关，拉动把手后可以阻挡敌人，他俩只会傻傻地绕去狭窄的小过道，玩家可以用冻结或电击弩箭在路口设下埋伏，趁其硬直时换大威力武器猛攻，但不建议在狭窄过道里与其对攻。保险柜头跳下台阶后，立刻换房间、拉机关、继续在路口设伏就可以了。如果有心，建议尽量均摊伤害，因为击倒一人后，场景中的血池会升起来，BOSS 在水中的行动速度不变，主角的速度则会大幅减缓（当然，可以利用举枪跑的 BUG 来逃生）。此战是最终战前最难的一道关了，因此无需吝惜零件和麦格农等强力武器，如果能用爆炸伤害同时击倒两人，水位甚至不会升起。

剧情过后考验玩家的潜入能力，天花板上的眼珠如同探照灯一般，一旦被照到就会强制送回入口。由于本身没有伤害，即使重来也没什么损失，只要反复挑战很快能找到规律。Checkpoint 处建议拉下左侧的机关、从左路走，绕到右侧后下蹲拆除一个陷阱就能顺利通过。机关启动后一直加速跑即可。再度进入眼前的建筑，搭乘电梯到达最上层迎来最终的决战！

BOSS战 Amalgam

最终 BOSS 战的演出效果大于实际意义，反倒没有先前的几场强制战斗难，而且全程不需要用到玩家一路积攒的任何武器或弹药。战斗的第一阶段要躲过 BOSS 的双爪往前跑，一旦被抓到即死。进入屋内继续一路朝前跑，被甩上吉普车后就可以用车

TIPS 最后两把小钥匙46、47是在镜世界的置物柜中获得的。



载机枪还击了。第二阶段打击的主要目标是BOSS的大脑，当屏幕上出现红圈提示时要扫射对方的爪子，直到红圈警报解除，否则被其近身同样即死。拿到火箭筒后战斗进入第三阶段，在有限的弹药耗尽前轰击步步逼近的BOSS，对方会不断晃动，要尽量对准其头部，当BOSS受到一定伤害后就会陷入硬直状态（大脑有红圈提示），此时就是最佳的瞄准机会。随后的演出动画时有QTE，给BOSS口中的鲁维克一枪即可。剧情过后靠近中央的大脑，并按○键将其一脚踩烂，迎来意味深长的结局。

AKUMU难度攻关要点

难度特性

3、4级难度的敌人配置、陷阱摆放与前两级难度有所不同，补给物资也会大幅减少。4级难度下主角受到绝大部分伤害都会一击死亡，惟有Keeper丢出的陷阱、Heresy放出的幼虫不会一击必杀。笔者在通关过程中只有受到敌人攻击时对方正好被草堆的火引燃、触发电击弩箭效果、或是被乔瑟夫打死的情况才侥幸得生过几次，几率基本可以忽略不计。杂兵的大幅强化会给刚刚闯荡完2级难度的玩家造成极大的压力和不适应，由于杂兵的警惕性更高、移动速度更快、攻击欲望更强、甚至倒地起身的时间都大幅缩短，这就迫使玩家即使面对单一的敌人也不能轻敌，尽量选择最安全的解决方式。另外拆炸弹的有效判定范围大幅缩短，必须承担高风险才能获得2个零件的高回报。



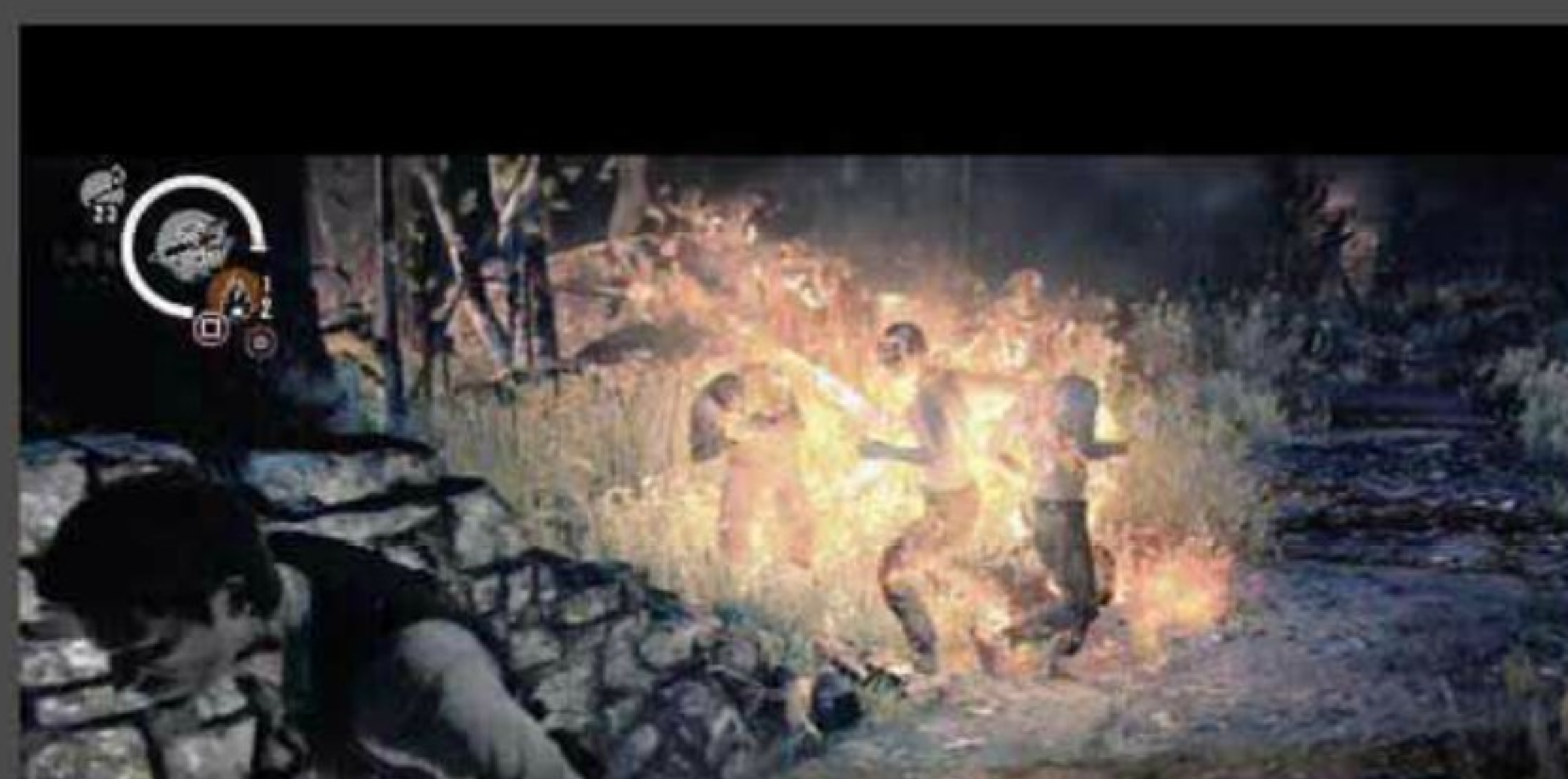
▲高难度下拆炸弹的安全范围就这么窄，玩家的拆弹技术很大程度上会决定强制战斗的难易程度。

升级建议

首先由于本难度“一击死”的特性，生命上限、注射器回复量和注射器携带量都是没必要升级的，近身伤害也毫无意义。初期建议优先升级冲刺时间和火柴携带量，前者可以让玩家有更大的机会躲避敌人的围追堵截，在需要持续跑路的阶段时（如面对六爪贞子）也会更加自如；点火引燃是对付杂兵最有效的战术，因此火柴的容量至关重要，而且消耗凝胶很少，前期不妨就升到4级，中期可以考虑升满。其他弹药的备用携带量可以根据当前章节的补给和自身情况灵活提升。

手枪的升级可根据玩家的射击水平进行取舍，无论如何命中率是要优先提升的，否则弹道会偏得人欲哭无泪。枪法好的建议适当升级暴击率，准确爆头能减轻弹药消耗；如果对爆头没有信心，就只把手枪当成过渡和辅助的武器即可，比如打打机关、引爆炸弹等，不要浪费太多的凝胶。散弹枪是大多数情况下的主战武器，面对高难度下行动轨迹飘忽的杂兵，一枪喷倒+划火柴的战术最为可靠，且范围攻击的特性能一次打倒多名敌人，让紧张的局势得到缓解。伤害加成、射速和暴击率都可以适当提升。狙击枪是在拿到麦格农之前单点输出伤害最高的武器，除了对BOSS的弱点进行集中攻击外，远程狙杀敌人无疑也是最安全的。故应优先提升伤害加成，最大化每一发子弹的威力，4级时命中一般敌人的身体就足以一枪毙命了。麦格农入手时期较晚，而且子弹补给紧缺，因此要保证每一发都用在刀刃上。同狙击枪一样，只升级伤害加成即可，升至5级后秒杀BOSS都不在话下。

痛苦十字弓是游戏中的战略级武器，在高难度挑战时意义尤为重大，下面根据弩箭种类细说——鱼叉弩箭是低消耗、高输出的代表，最好在第9章时就升到满级，带火后可秒杀一些棘手的敌人，悄无声息的特性也能用于需要暗杀的场合；闪光弩箭虽然没有杀伤力，但对于特定章节（如第6章、第12章）的战斗能起到极大的帮助，4级有13秒的失明时间足够刺杀3～4名敌人；电击弩箭同样对一些硬仗能起到化难为易的作用（尤其11章、15章），电倒杂兵后点火能安全地一烧多，建议升到5级，效果范围和持续时间都会大幅增长；爆炸弩箭在高难度下使用不慎的话容易误伤到自己，而且大部分情况也都能用手榴弹替代，故升级的优先级排在前几种类弩箭之后；冻结弩箭由于消耗零件较多，一般只用于定住单个BOSS并针对弱点进行连续打击，不建议拿来对付杂兵，凝胶吃紧的情况下没有升级效果范围的必要。



■早期特典的燃烧弹弩箭和毒香弩箭由于并不是所有玩家都有，后文的最高难度攻略中不会使用这两种箭。

通用心得

谨慎：在敌强我弱、且没有警觉图标提示的情况下，一切行动都要慎之又慎。即使把敌人打倒，划火柴时也要站在其脚部最远的判定位置，这样虽然有可能会因对方迅速起身而导致点火失败，但总比被其挥动的双手或武器碰到好。注意敌人着火后不一定立刻死亡，仍有可能会扑倒主角，因此点火后要适当远离。爆炸弩箭、冻结弩箭这种有一定伤害范围的武器对于奔跑中的敌人也要慎用，一旦被卷入暴风范围就自作自受了。

节省：通关一周目后玩家对流程都有一个大致的把握，清楚哪里会有恶战。高难度下的物资更为稀少，拆炸弹难度提升也让零件的补给受到限制，因此一定要有合理的规划，肆意浪费弹药是大忌，这会令后期的战斗越发艰难，甚至导致卡关。在非强制战斗中，应尽量避免与敌人正面对抗。零消耗的暗杀无疑是最划算的，能借助酒瓶、斧头和火把时就不要用枪，有机关或NPC协力的场景更是要善加利用，保证以最少的消耗解决敌人。

耐心：挑战最高难度的过程中死几百次绝对是家常便饭，本作毕竟有Checkpoint机制，这就要求玩家在一次次死亡中不断积累经验、摸索过关的方法，而家用机版的读取时间较长，更是要有足够的耐心，切忌浮躁。利用好镜世界的存档功能，成功击杀几名敌人或是拆雷后存档，再继续后面的流程也是步步为营的方法。另外建议玩家分章节存档，不要全部覆盖在同一个存档位，避免出现较大失误或卡关时重头再来。

运气：最后，运气无疑也是高难度挑战中的重要一环。本作在部分细节上的设计疏漏以及BUG会在高难度下成为致命因素，比如掉在平台边的道具会在需要翻墙躲避敌人时碍手碍脚，明明站得很远却被突如其来的爆炸波及。总之，还是建议玩家要摆正心态，毕竟是人玩游戏，而非游戏玩人。

攻关要点

挑战最高难度的过程中强烈建议收集除31号外的所有小钥匙（即第10章不杀贞子），以便有更多的弹药补给和绿色凝胶。开置物柜前记得先存档，利用S/L大法确保刷出所需的补给。

第1章

区别只有一处，章节最后躲避巡逻的屠夫时，第二个房间左侧原本畅通的道路会被木箱封死，要蹲在这里静待屠夫前来，等他把右侧道路的木箱锯开后，朝来时的房间扔一个酒瓶引开，最后看准时机冲向大门。

第2章

难点在于靠近板车触发Checkpoint后，直到木栅门开启前要对付大量敌人，且中途不能存档，任何一个失误都得重新来过。以板车为参照，左侧多了一名持火把的敌人，先利用围墙作掩护暗杀他，再在解决门口巡逻的敌人，最后是火堆前站岗的敌人，这样能攒下2个火把。走有陷阱的板车边，拆第一个捕兽夹时一般会被对面的敌人看到（没看到就扔一个酒瓶吸引），三个人冲过来时两个会被夹住，另一个被堵在后面，顺利的话可以用1个火把+1根火柴全部解决掉。随后从最左侧的房屋外绕，户外和屋内各有一个巡逻的敌人。顺利暗杀掉后再回到栅门前烧死两个装死的，并立刻以最快的速度掉头跑，高难度下追加的两个装死敌人站起来后并不会看到玩家，这样又可以从最左侧绕一个大圈去暗杀他俩。虽然此路线比较绕，但安全系数较高。一旦被发现也不要心慌，先往没有敌人的安全区域跑，当杂兵找不到主角后，过一会就会掉头往回走，正是尾随暗杀的大好机会，而能持续燃烧的草堆也是一次性消灭多个敌人的有力武器。

如果想进入放有小钥匙和地图残片的小屋，先暗杀屋外矮墙边的敌人并拿起火把，注意不要去杀那个不时踹门、进进出出的敌人（一旦干掉他屋内会突然凭空冲出4个敌人）。从最右侧的窗口进入屋内，以火把击杀浴室里装死的敌人并拿到小钥匙，沿原路走人即可。

第3章

整章都非常考验玩家的耐心，由于击杀BOSS后村内的所有敌人都会死亡，因此下文利用这个特性制定战术。

首先去烧正面过道上挂着的4个敌人，免得他们稍后复活，速度快可以烧死3个，最后1个用手枪点射腿部+火柴，或酒瓶砸头+暗杀的方式解决。带着左①建筑楼梯边的斧头上2楼触发剧情，开启尖刺门后1楼会刷出两个敌人，从2楼往右①建筑跑，先砍死第一个拿火把的，再利用楼梯拐角处的定时炸弹炸死第二个持枪的（注意只不要再进入左①建筑，就不会多刷出3个敌人）。从1楼离开小屋往BOSS所在的谷仓走，拿走屋内的斧头从有炸弹的出口离开，俯身潜行靠近装死的尸体，划火柴烧死1个、砍死1个。随后右拐把站岗的持斧敌人暗杀掉，在这里可以尝试把伪・鲁维克引过来并用火把秒掉。带着斧头进入北侧弩箭机关房，先在拐角把从2楼下来的敌人解决，再用他手中的火把干掉1楼破门而入的敌人。随后去拿散弹枪，并在此稍等一会，如果有敌人冲过来就喷倒+点火。注意听声音，判断2楼还有敌人就用酒瓶吸引，并以机关解决，直到没有其他杂兵靠近再原路返回存档。

在谷仓用散弹枪或斧头破开BOSS面前的木板，然后引他到弩箭机关房，在他双脚踏入窗户后拉动机关，顺利的话全中即可秒杀，命中大部分的话补一两枪散弹也能毙命。由于村中的杂兵还没有清干净，因此机会只有一次，此战术的弹药消耗极少，只要利用S/L大法成功击杀BOSS后，就能安心搜刮村庄了。

●小彩蛋

二周目游戏时击倒BOSS电锯男后（难度不限），先不要急着拿电锯离开。爬到谷仓3楼，在原本放置着小钥匙06的桌子上方的窗户外会出现一只乌鸦，用枪杀死后触发特殊剧情，画面提示村落中5只乌鸦的位置。在2分30秒内把它们全部打死，出口的木栅门前就会出现100000点绿色凝胶奖励！攻击时注意不要走得太近，免得把它们惊飞，乌鸦的分布如图所示。


■乌鸦①：右①小屋外的废弃车上。


■乌鸦2：左①小屋外的木棚屋顶。


■乌鸦3：瞭望塔顶端飘扬的旗帜下（推荐用狙击枪）。


■乌鸦4：爬上瞭望塔的扶梯即可看到，就在左后方。


■乌鸦5：出口木栅门的右上方木桩上。

第4章

血池的强制战斗是难点所在，由于多出一个伪·鲁维克，不尽快解决他战局会更加混乱。推荐战场是隔壁的小屋，先到2层拉动机关令两个油桶出现，并靠脚踢摆好位置——一个放在有蓝色铁桶的门边，一个放在楼梯入口处。在血池触发敌人复活后，立刻向有弩箭机关的角落跑，然后右拐直冲进小屋，并跑上楼梯。敌人进屋后先点燃楼梯下的油桶阻止其接近，然后瞄准另一侧的门，伪·鲁维克一推门就点射油桶秒杀。之后的战斗就轻松了，玩家可以在2层平台间来回跳跃牵制敌人，杂兵们只会傻傻地走楼梯或爬扶梯，利用他们聚在扶梯入口时扔手榴弹可以加快清场速度。

第5章

与乔瑟夫协力御敌的部分是本章的最大难点，虽然NPC并非一击死，但由于敌人的攻击欲望大幅提升，遭到围攻的乔瑟夫很快就会血量不足。战斗可以根据Checkpoint分为前后半段，战前最好升级一下散弹枪的射速和威力。迎战前三波敌人时必须保持在NPC周围，玩家的杀敌速度会直接影响到NPC的残余血量，此阶段完全考验玩家的基本功和临场判断，场面混乱时一发闪光弩箭可以起到稳定局势的关键作用。坚持过第一个炸弹兵后就是存档点，立刻从斜坡冲上二楼。后半段要求玩家牢记敌人的刷出规律，二楼的左右房间会依次冲出敌人，其中有两个炸弹兵，优先放倒并在安全距离解决他们。之后可以在二楼稍作整顿，返回一楼时场景才会刷出最后一波敌人，消灭他们后还有最后一个炸弹兵，同样是先设法打倒，千万别让他跑起来。

贞子一战少了2个油桶，但打法基本不变，利用好火柴、火把和场景机关可以不费一颗子弹。章节的最后部分由于敌人行动快、场景小，再加上拔管动作并非无敌，如果不能同时喷倒三人很可能被突然冲过来的敌人弄死，建议在地上插一根电击弩箭，就可以安稳地开展工作了。

第6章


■潜伏在通道中也要注意外面的情况，如果乔瑟夫总是不攻击就进出一下，等其跑位后就会开枪。

最高难度挑战迄今为止最为困难的一章，开场的木屋防守战就能打哭不少玩家，由于上下层的两阶段战斗间没有Checkpoint，一个失误、满盘皆输。如果是已经熟练掌握敌人的动作、且对自己的身法信心十足、又不想浪费太多弹药和零件的玩家，可以采用“遛狗战术”——在上层先击倒最初的2名敌人，并打爆油桶，等第二波的3名敌人进来后不杀，以顺时针带着他们在小屋里绕，一旦敌人逼近就以加速摆脱。下层则要先击倒前3名敌人，第二波敌人刷出后用一发闪光弹控场，暗杀1人后依旧是带着剩下的3名敌人绕圈跑。顺时针跑的优势在于敌人什么时候出招可以提前看到，事先有升级冲刺时间的话可以更为轻松地甩开敌人。此战术的消耗少，但是对于敌人的动作要了如指掌，而且有一定运气成分，如果杂兵去打乔瑟夫而被杀，就又会刷出新的一波敌人了。无法掌握上述打法要领的玩家建议采用“闪光战术”——本章开始前先在镜世界刷置物柜，获得的绿色凝胶用于把闪光弩箭的效果时间升至4级以上。两层的开场打法与先前一样，都要先分别击杀2名和3名敌人，之后等第二波敌人尽皆出现后，以闪光弩箭控场，静待失明效果消失再补弩箭，直到乔瑟夫开门。这种打法要消耗一定的零件，但是稳定安全、成功率高。

狙击战是本章的第二个难点，但由于场景大、且乔瑟夫持有强力的斧头，整体难度不如木屋战。推荐路线与一般难度相同——先走左侧，射下第一个弩箭手后，要立刻狙杀拉动闸门机关的杂兵，否则大量援军在高难度下耗不起。随后面对敌人的攻势可以找一个开阔的场景，让乔瑟夫为我方披荆斩棘，自己专心躲避敌人的攻击即可。注意，场景最右侧下层的几个木箱边有一个即死型机关，一走到该范围AI就很喜欢去送死，务必快速拆掉。另外，拉闸开启的宝箱房间里多了一个炸弹兵，不要被暗算。最后的电锯男依然是以冻结弩箭定住，用鱼叉弩箭或狙击枪猛击头部的战术速杀。由于整个场景中有大量的炸弹，零件数非常诱人，但存档次数受到限制，利用好Checkpoint的时机尽可能多地回收吧！

双巨人战没有变化，如果前面消耗了过多弹药和零件，这里可以采取“龟缩流战术”——开场立刻向左前方冲，趁巨人捡棒子的时间躲到石碑下的通道内（如图）。乔瑟夫虽然会说“我一个人对付不了他们”，但只要玩家不时出入通道，吸引一下BOSS走位，NPC仍会保持狙击，靠他打死不用浪费自己一枪一弹。

变异犬是本章最后的难点，除了追尾性能极强的突进攻击外，高难度下BOSS还会频繁地使用跳跃扑咬，且倒地后起身很快，用散弹枪很难正面喷倒。由于场景中还暗藏着大量捕兽夹，激战中很难注意到也不可能有时间拆解。此战建议就在场景中央与对方周旋，地上的一个捕兽夹比较容易分辨，且可以靠电流引发（如果想追着BOSS打，切勿轻易进入草丛）。开战后依然是看准对方进入的灌木丛，先往场景中央射一发电击弩箭，等BOSS出来中招后用手榴弹或爆炸弩箭输出伤害，再换电击弩箭定住，继续用高伤害武器猛轰。如果BOSS漫步溜达，就果断用冻结弩箭冰住，换狙击打头。对付这个难缠的BOSS就不要想着节省弹药了，尽快解决才是王道。

第7章

经历了前一章的种种艰难，本章显得异常轻松。建议玩家利用好安装石板区域的镜之间，反复S/L争取把能拆卸的炸弹尽皆换为零件，补充先前几场恶战的消耗。要注意的是，在右侧通路用枪攻击两个齿轮时，背后追近的即死型机关速度极快，我方的动作一定要快。虽然高难度下毒气的侵蚀效果会加快，但影响不大，要求强制击杀两次BOSS时不妨先引诱他扔几个陷阱、方便补充零件。

第8章

同样是非常轻松的一章，最初场景的几名双头怪在吸引他们的注意后就可以用“遛狗战术”带着跑远，再迅速冲入通道，这样只需击杀转盘机关前的两个敌人，能节省一些弹药。转动第二个机关时，转一次后要先松手，用闪光弩箭把掉下来的小怪物一次性清掉。进入水后中建议用“举枪跑”的良性BUG快速通过，不要与小怪物多做纠缠，免得突发意外。

第9章

高难度下鲁维克的移动速度加快，且会频繁使用瞬移接近玩家，一旦听到“呼咻”的音效声就要立刻冲刺，大场景中还是可以跟他绕圈，但狭路相逢就很难避过了。洋馆部分的心得只有一条——存档，合理利用好镜之间拆除所有场景的炸弹，即使被鲁维克弄死也不要紧，读档后他就基本不会从刚才的位置出现。但需要注意的是大脑机关插错也是一下死，请牢记扎针位置。在人偶场景逃离血巨人时，第一个锁记得用枪打（拳头得打5、6次），后面的都是正常锁。最后的起火木屋战前最好能把鱼叉弩箭升至5级，用火焰鱼叉尽快杀敌，否则四周的火焰和步步逼近的血巨人很容易令玩家出现失误。

第10章

继第6章之后的又一难点章节，流程长、有几场硬仗且需要连续对付两个BOSS。

旋转刀刃处切记拆捕兽夹时主角会站起来，注意把握好提前量，大部分敌人都可以利用这个机关解决，少数会蹲着走的打一枪或用闪光弩箭令其硬直即可。在安上电池组时2楼会多刷一个狙击手，出门时别被暗算。在下层拿第2个电池组前会追加一个伪·鲁维克，需提前准备好火焰鱼叉。安上电池组后，第一个铁钩男建议用电击弩箭定住，并迅速扳动机关走人，不要在他身上浪费弹药。穿过机关后铁钩男就不会追了，但是会多刷两个杂兵，别只顾着打小钥匙而被偷袭。随后遭遇两个铁钩男时建议力战，最好能先用潜行暗杀给近处的那个一记背刺，这样其血量会大幅削减，稍后用电击弩箭定住两人、再用爆炸物同时输出就会轻松不少了。

贞子一仗的难点在于对方移动速度大幅加快，前冲攻击的判定极大，而场景中又遍布着捕兽夹，令人深深感受到制作人“内心深处的邪恶”。被捕兽夹弄死是家常便饭，只能靠一次次地练习来熟记位置。第1次相遇先在机关处引她靠近，再冲向缓缓升起的闸门；第2次时冲入密封门后先拆右手侧的捕兽夹，再引爆左侧的炸弹，之后扳动机关与BOSS绕圈；第3次时进入通道后务必回头射击上方的机关，利用火焰烧出BOSS的硬直再去搬动机关，与她绕圈时注意让BOSS自己引发捕兽夹；第4次时先拆左手边的捕兽夹并射击两侧的机关，之后最好引发BOSS的攻击或直接用火焰鱼叉打出硬直，再接近最后一个机关，否则就算主角跳在半空中也有可能被BOSS拉回来拍死（苦笑）；最后一个场景时先向前冲、利用火柴焚烧BOSS，趁她硬直时再去进行射击机关、拆卸捕兽夹、引爆炸弹等工作。烧掉正面和右边的尸体后，切记留住左边的最后一个，这样BOSS每次受到伤后都只会从那个固定的点位出来，方便玩家用火焰鱼叉瞄准，依靠其硬直来拖延时间。

怨念聚合体的第一形态是难点所在，冻结弩箭和狙击枪是这一阶段的主武器，战前需升级狙击枪的威力。开战后在BOSS的眼睛没看到主角的前提下用冻结弩箭定住，先点射眼珠再狙击头部，然后立刻换地方隐藏，BOSS复苏后会继续保持搜索状态，我方重复之前的战术即可。只要玩家的狙击威力够高，即使不打爆5个头部BOSS也能很快进入第二形态。如果不慎被发现就尽快跑进小屋，换散弹枪猛轰，BOSS后撤时建议用冻结或电击弩箭定一下再走，否则很可能因为半秒钟的迟疑而被撞碎。第二形态就好对付得多了，用弩箭定住BOSS后瞄准中央弱点，或是连续扔雷（场景中就有2个补给）都能很快结束战斗。

第11章

最高难度流程中的第三大难点章节，但只要能顺利通过本章就胜利在望了。

拿取“老式钥匙”的区域建议在会刷一个机枪手的白色集装箱上先定一个电击弩箭，捡起钥匙后回身喷飞推门而入的敌人，然后立刻冲出去开门走人即可，不要跟新刷出的几波敌人纠缠。在普通难度首次出现伪·鲁维克的街道，街尾也会增加一个，故只要玩家的火柴不是太紧缺，建议战前先抓紧焚烧地上的尸体，免得他们稍后复活碍事，等伪·鲁维克出现后两根火焰鱼叉轻松解决。

从反复开启的卷闸门处开始是本章的最大难点，这里有大量持枪、持弩型敌人，场景远处右上方还会多刷一个狙击手（他被设定为随着第三波敌人一起展开进攻），了解每一波的敌人配置是过关的前提。开场先狙掉门口持枪的敌人，蹲在掩体后的可以到其侧面慢慢点射。站在三个箱子处，朝对面的二层平台按住射击键拉满弓、再发射闪光弩箭是可以把这里暗藏的狙击手给闪出来的（位置如图），在他硬直过后找准机会狙杀掉，能降低随后战斗的难度。卷闸门战斗的要点依旧是电击弩箭，把弩箭射在门外3步左右的位置，保证敌人出门后才被电硬直、我方靠近时不会被闸门挡住即可，上前用火柴有很大几率可以一烧多。注意由于第4波开始就有持枪敌人，因此第3波定住的敌人不要上前点火，包括之后第4、5波的敌人也都直接改用狙击枪远程干掉。第6波敌人在开门的瞬间就会立刻开枪、且枪法奇准，保险打法是蹲着扔雷，如果想节约资源，可以把握时间差在他开枪结束时立刻射一发闪光弩箭，令其处于硬直就可以安全狙杀了。

爬上铁笼、触发Checkpoint后先不急着走，稍后要启动电机的平台上蹲着一个狙击手，在这里可以安全击杀（判定只有小半个头）。启动发电机前可以先向对面平台预射一发电击弩箭，敌人群聚于此时用爆炸物一网打尽。在电梯上的定点射击是本章第二



■站在3个箱子处，瞄准对面的二层平台，拉满弓发射闪光弩箭，就能把狙击手先引出来。



■左侧这一波敌人是定点射击的最大难点，利用闪光弩箭或预射电击弩箭的方式能较为轻松的通过。

大难点，敌人的种类、出现规律都是完全固定的，因此过关要诀就是“背版”。难点在于第3次警报声作响、右侧有杂兵踢翻油桶后，左侧会陆续刷出的两个燃烧瓶兵和两个机枪兵，建议先发射一枚闪光弩箭、闪瞎上层的敌人，立刻换出大威力武器速杀下层的燃烧瓶兵并打爆油桶，这样就有充足的时间通过了（右侧仅存的一个飞斧型敌人基本无威胁）。

章节的最后一个难点是人偶工厂，高难度下这里的设计简直就像是制作人的恶作剧——前半段的铁钩男换成了驮着人偶的机械旋刃，其行动轨迹难以捉摸，实在跑不过去的玩家推荐费一发冻结弩箭将其定住；后半段有手持炸药的杂兵，一旦发现玩家就会点燃并同归于尽，因此必须掌握敌人的行动路线。先等第一个敌人扭头离开，就立刻加速冲过去暗杀，然后沿着最左侧蹲着走、拿到门卡走人即可。另一敌人的警惕视野很小，只要不开灯，基本不会察觉我方。刷卡前换出闪光弩箭，开门后立刻射一发，闪瞎躲在门后的4个敌人。

第12章



■触发吉普车来袭的剧情后，回到此处开狙击镜将机枪手爆头，需要一点耐心。

流程相对较短且容易的一章，由于高难度下BOSS的行动有一些变化，一开始可能得死几次来熟悉回避套路——连续的左右横斩时保持蹲姿就能避过；双爪同时刺进巴士前端往后拉时，必须以站姿躲在车中部左侧一个没有座椅的空隙里才能无恙。BOSS释放的幼虫第一只缠住主角时不会致死，但未挣脱状态下再遭到幼虫扑袭便会立刻死亡，因此建议用散弹枪轰杀，反正它们也能提供大量的弹药补给。另外要注意BOSS腹部流出的汁液也是有伤害判定的，躲避攻击时不要靠它太近。

中途停车时的定点射击部分，只要站在车头最内侧的位置，大多数敌人都是无法威胁到主角的。此后只要解决狙击手，并适当注意有无漏网之鱼从车后方爬上来即可，其他敌人都可以交给两位NPC搞定。

下车后的战斗部分，由于敌人的警觉性大幅提高反倒更容易打，一个酒瓶往往能引来2～3个敌人，因此扔到油桶边可以轻松地烧死。吉普车冲出的剧情过后先回头，在救护车和卡车之间的缝隙处可以看到机枪手露出的半个头（位置如图），耐心用狙击枪把他爆头后就可以安然通过了。最后的机枪扫射部分，打爆挡路的汽车后就可以直接冲向巴士了，不用跟大量的杂兵纠缠。

第13章

经历了前面数章的鏖战，本章整体要容易不少，相比一般难度配置变化不算大。由于敌人的AI提升，伪·鲁维克无法被暗杀，故一开始的潜入战反倒可以打得刚猛一些，用酒瓶吸引敌人后以电击弩箭＋火柴的战术群灭，风险比逐一尾随暗杀小得多。保险箱头“处理”尸体的楼层会多出一个持枪杂兵，必须暗杀、否则会惊动BOSS。在机关重重的厨房，接近酸液机关时最好先在附近安一发电击弩箭，令靠近的机械旋刃机能停止，免得拆机关的时候功亏一篑。最后与保险箱头正面对抗时同样先朝地上射一发电击弩箭，既能定住BOSS，又能摧毁机械旋刃，可谓一箭双雕，大约要击倒3次的时间电梯才会到来。

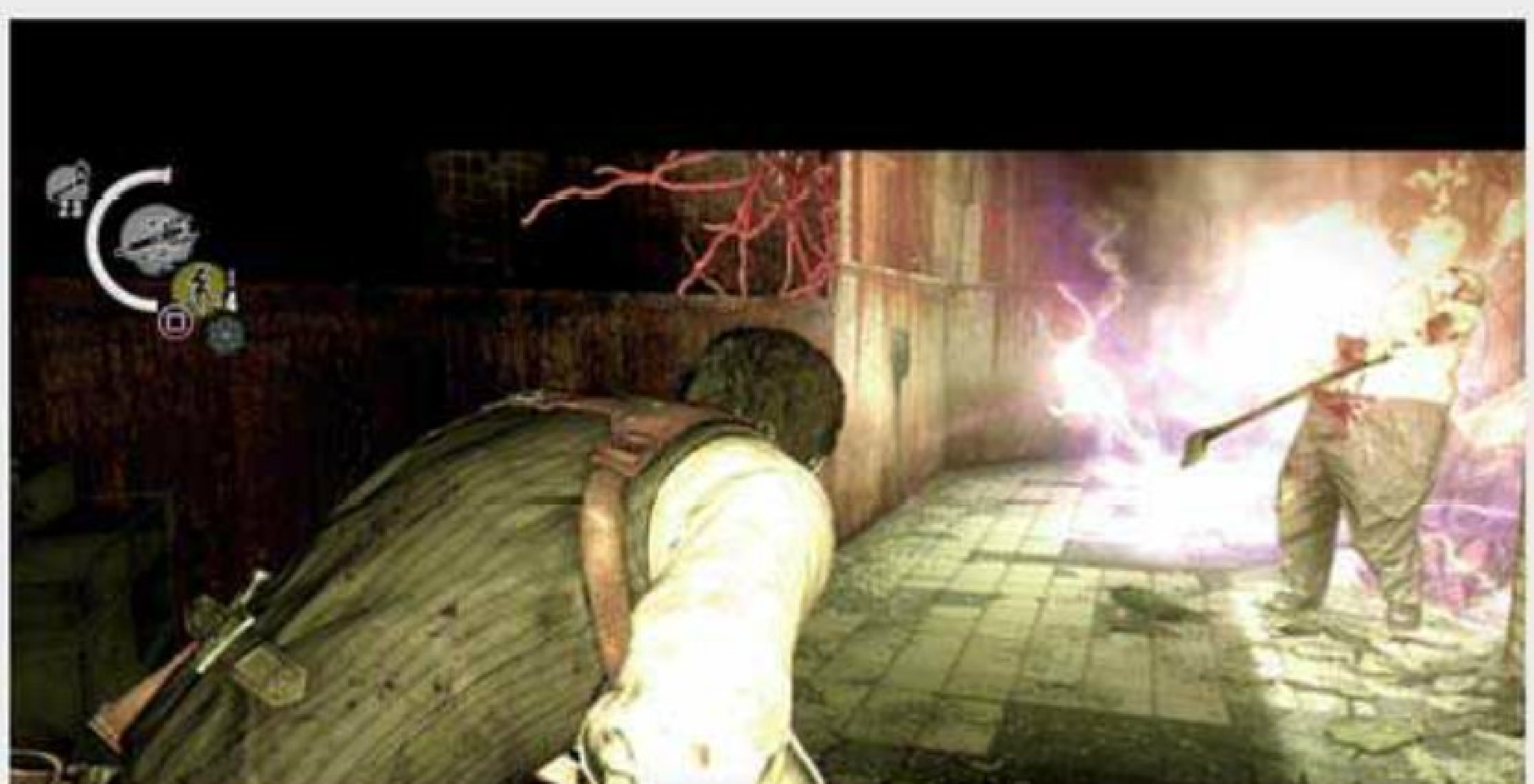
第14章

本章的变化同样寥寥可数，比起被敌人弄死，水下暗藏的捕兽夹相信更会让玩家破口大骂，走路时切记谨慎，在水中一路蹲着按○键走都不为过。地铁站区域伪·鲁维克附近的装死尸体改成了隐形怪物，提前准备好闪光弩箭即可。下水道场景的变化在于拆下第2个保险丝前，这里的一群双头怪改成了2个铁钩男，由于地势利与我方，建议趁后一个走远时给近处的铁钩男一记背刺，然后迅速往来时的方向跑，顺利的话只有1个敌人会被引过来，用强力武器解决后再如法炮制，就可以轻松获取凝胶奖励了。BOSS战部分由于本作画面的特殊比例，导致上下视野范围有限，不建议与其纠缠，开战前把麦格农的威力升满，直接以冻结弩箭＋麦格农连发的强攻打法速杀。

第15章

最终章只有眼珠探照灯的部分有所变化，难点还是在于眼球场景的强制战斗，玩家在之前流程中储备的物资多少将直接影响这一战的难易程度（笔者到此战前积攒了70余个零件）。开场就立刻转身、爬上后方的平台，这里有一个凹陷区域可以用来躲避持枪敌人的扫射。在入口附近插一发电击弩箭（如图），等每波敌人都被定住，转视角确认没有持枪的敌人游走后再出去点火焚烧。击倒两波敌人后要主动出来，并换好火焰鱼叉准备速杀中央刷出的伪·鲁维克，然后回到凹陷区域继续先前的打法。将全部杂兵清场后，要与电锯男对狙还是正面对抗就悉听尊便了。

面对双保险柜头时不要犹豫，直接换出满级的麦格农，1人给3发秒杀。躲避眼珠探照灯部分追加了大量的陷阱，玩家们只要记住——拆掉陷阱后即使被发现，返回入口时陷阱也是不会复原的，不过一旦死亡就得全部重拆。因此稳扎稳打，拆完挡路的机关再专心躲避探照灯即可。最终BOSS战，最后一枪QTE的反应时间有所缩短，不过相信根本难不倒历经苦战一路到此的玩家们了。



■守在凹陷区域用电击弩箭钉在地面上以逸待劳，确认一波敌人都处于硬直后再上去点火。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	42	铜杯	28	银杯	9	金杯	4	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	25~35小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

本作的白金难度极高，因为在最高难度下主角是一击死的，堪称丧心病狂，但是乐趣和成就感也在于此。虽然理论上最短两周目就可以达成白金，但要求一周目同时达成“不升级技能”和“5小时内通关”两个奖杯，对于初玩本作的玩家而言还是有一定难度的，下面介绍相对常规且合理的白金路线：

①一周目选择SURVIVAL难度，且全程不升级技能，集齐所有收集品（有一张失踪者海报限定二周目才能拿到），以及足够开启全部置物柜的小钥匙（45把即可）。

②二周目NEW GAME+继承存档的前提下，选择CASUAL难度挑战5小时内速攻。通关后如果还有一些特殊条件和累积型奖杯尚未达成，可以通过选择章节的方式快速挑战。

③三周目新开存档，选择噩梦-AKUMU-难度，经历过一击必杀的恶梦之旅后，赢得来之不易的白金奖杯！

由于本作中文版的部分奖杯条件撰写得太过“文艺”，反倒不利于玩家理解，下文中是最直观的解锁条件。



纯粹的邪恶
白金

取得条件：解锁The Evil Within的所有奖杯

首选武器
铜杯

取得条件：击倒第3章的BOSS

昔日情火
铜杯

取得条件：击倒第5章的BOSS

二对二
铜杯

取得条件：通过第6章中段的双巨人战

箱子里有什么?!
铜杯

取得条件：击倒第7章的BOSS

这只是开端
铜杯

取得条件：击倒第10章的BOSS

蜘蛛恐惧症
铜杯

取得条件：通过第12章中段的乘车BOSS战

抹杀消失
铜杯

取得条件：击倒第14章的BOSS

芸芸之中
铜杯

取得条件：击倒第15章的BOSS

奖杯说明：以上均为流程奖杯，以任意难度达成皆可解锁。

步入黑暗
铜杯

取得条件：以CASUAL难度完成游戏

平凡上班日
银杯

取得条件：以SURVIVAL难度完成游戏

恐怖大师
银杯

取得条件：以NIGHTMARE难度完成游戏

恶梦成真
金杯

取得条件：以恶梦-AKUMU-难度完成游戏

奖杯说明：高难度通关可以解锁低难度的奖杯，而且以SURVIVAL或NIGHTMARE难度通关才能解锁最高的AKUMU难度，因此一周目不建议选最低的CASUAL难度进行游戏。

快速致死
金杯

取得条件：在游玩时间5：00：00内完成游戏

奖杯说明：建议二周目选择NEW GAME+并以CASUAL难度进行，从第1章开始游戏时间就会重新计算。速攻的过程中需注意，观看过场动画、死亡后自动读取存档都是会累计时间的，因此要积极跳过动画并手动读取存档，非必要的补给品尽皆无视。以二周目的强大实力在最低难度基本可以横行，但面对一击必杀的敌人和陷阱仍要小心，通关时得到的火箭筒则用于速杀BOSS。

原始风貌
金杯

取得条件：不用绿色凝胶升级任何技能完成游戏

奖杯说明：一旦在游戏过程中升级了任意技能，就得重开一个存档才能挑战此奖杯，用二周目存档是不行的。第2章剧情中首次坐上电椅、强制花费的100凝胶不算。如果玩家实在觉得在SURVIVAL难度下不升级攻关举步维艰，建议在熟悉流程后以CASUAL难度重开存档进行，白金耗时会增加4~5小时。

处处有惊喜
银杯

取得条件：收集游戏中的每个收集品

奖杯说明：游戏中有16份个人文件、16份文件、28块地图残片、21张报纸、15张失踪者海报、10盘录音带，共106个收集品，其中有一张失踪者海报限定二周目才能得到。建议在一周目时就集齐其余105个收集品，因为二周目虽然可以继承收集进度，但必须打完该章节才会记录到系统存档中，取得收集品后就立刻存档退出是不算的。

开锁大师
铜杯

取得条件：打开功能区的所有置物柜

奖杯说明：置物柜共有45格，用于开锁的小钥匙则有47把，因此比较难取得的、如第10章击杀贞子才能拿到的小钥匙可以先放弃。

健美硬汉
银杯

取得条件：完全升级赛巴斯汀的所有属性

奖杯说明：升级所有属性需要绿色凝胶178000。

最好的朋友
铜杯

取得条件：完全升级一个武器

三者之力
铜杯

取得条件：完全升级三个武器

军火之王
金杯

取得条件：完全升级所有武器

奖杯说明：以上3个“升级武器”相关的奖杯在PS4版中有相对快捷的解锁办法——①在没有任何满级武器的前提条件下，攒足19000凝胶并存档；②将凝胶要求最少的痛苦十字弓升满级，解锁“最好的朋友”奖杯；③读取存档，仍然对消耗最少的痛苦十字弓进行升级，重复2次后解锁“三者之力”奖杯；④读取存档，重复先前的步骤，2次后解锁“军火之王”奖杯。这是利用了游戏的良性BUG，完全升级5次武器而非完全升级5种武器，系统同样会判定达成解锁奖杯的条件，目前的版本中尚未修复此BUG。

为什么我不能持有全部的弹药? 铜杯

取得条件：升级备用弹药（STOCK）选单的所有选项

奖杯说明：升级所有备用弹药需要绿色凝胶133300。

爆炸声明 银杯

取得条件：使用火箭筒杀死10个敌人

奖杯说明：任意难度通关都能获得火箭筒，建议在第2章终盘、敌人密集的大桥前猛轰，解锁奖杯后果断读档，把珍贵的火箭筒弹药留给快速通关、强杀贞子等任务。

宾果 铜杯

取得条件：用每一种痛苦弩箭杀死5个敌人

奖杯说明：要求爆炸、电击、冻结、闪光、鱼叉弩箭共5种各杀5人，不包括特典附赠的燃烧弹弩箭和毒香弩箭。电击弩箭命中敌人后可以上去点火，闪光弩箭闪瞎敌人后就果断进行刺杀。本奖杯的判定存在小BUG，有可能已经各杀足5个敌人却仍不跳杯。如果是使用了特典DLC的玩家，最好把新增的两种弩箭也用上，建议每种弩箭多杀几人，推荐的刷敌场所同样是在第2章终盘。

无声杀戮 铜杯

取得条件：在不被发现的情况下以暗杀连续杀死5个敌人

奖杯说明：推荐的挑战场所是第2章暗杀教程过后的村落，敌人的警觉性较低，注意屏幕上方的眼睛图标，确认自己是在没被发现的前提下暗杀。靠近火堆时有一个Check Point，暗杀一人后立刻读档，重复5次也可以解锁奖杯。注意，本奖杯的判定存在严重BUG，有不少玩家反应达成要求数量后不跳杯，建议多杀几人，如果依旧无法解锁奖杯，就直接删除游戏的系统存档（进度存档可以保留），重新回到第2章实施连续暗杀——这也是目前成功率比较高的BUG解决办法。

烧啊，宝贝，烧啊！ 铜杯

取得条件：用火把杀死5个敌人

……尸体数量攀升 铜杯

取得条件：杀死30个敌人

克林森市警局怒火 铜杯

取得条件：杀死200个敌人

一人军队 银杯

取得条件：杀死400个敌人

弹药资源保护者 铜杯

取得条件：以近身攻击杀死25个敌人

血腥酒吧斗殴

取得条件：用瓶子攻击敌人后以暗杀将他杀死

热火烫手 铜杯

取得条件：丢一根火柴活活烧死3个敌人

奖杯说明：注意要是划一次火柴同时烧死3个敌人，在敌人密集的区域，先用电击弩箭定住可以比较容易地实现。

扭曲世界 铜杯

取得条件：直到成功开启木门前，不杀死一个敌人（第2章）

奖杯说明：捡枪时击倒的康纳利不算。暗杀系统教学的敌人用体术一拳打开，立刻推门走人。沿途的敌人不理会，冲向木门先调查一下把手，引诱两个躺着装死的敌人站起来，然后绕他们兜一圈（可以利用板车边上的捕兽夹、或直接发射闪光弩箭把他们定住），再回来迅速摇动把手、开门解锁奖杯。

电锯不敌刀 银杯

取得条件：用潜行暗杀击倒BOSS（第3章）

奖杯说明：一周目就可以尝试挑战。先用枪械或机关对电锯男造成一定伤害，然后利用瞭望塔顶得到的闪光弩箭致使BOSS失明，就可以近身发动潜行暗杀。由于电锯男的体力较多，仅捅一两刀还不足以致死，如果闪光弩箭不足就手动造，村庄中有大量的陷阱提供零件。

安养院即我家 铜杯

取得条件：触发安养院的幻视剧情（第4章）

奖杯说明：即击倒马赛罗医生的弟弟——瓦勒里欧后的剧情（注意不要跳过CG），虽然并非主线强制，但喜欢探索的玩家一般不会错过。

职务说明无此项 银杯

取得条件：直到救出基曼前，乔瑟夫不受伤（第5章）

奖杯说明：主角是否受伤无影响，由于一周目时武器性能较差，推荐二周目来达成。一开始就立刻从左侧的断层跳下去，免得乔瑟夫遭到围攻，随后果断换散弹枪等武器清场，切勿让敌人靠近NPC。战斗过程中有几次Checkpoint，如果乔瑟夫受伤退出重开即可。

人人有机会 铜杯

取得条件：乔瑟夫跌落时对他伸出援手（第6章）

奖杯说明：非常简单，带着乔瑟夫到木桥上迎敌，他在挥舞斧头或受到攻击时就有很高的几率失去平衡，在他抓住边缘时上前按○键救助即可解锁。

没时间搞这套! 铜杯

取得条件：只击倒BOSS两次完成本章（第7章）

奖杯说明：最后的剧情杀不算在内。第一次是莱斯里逃走后，必须击杀BOSS让毒气门打开；第二次是BOSS扯掉自己的头，从主角身后现身时击杀才能开门。拿到圆盘阀门后，先把BOSS引诱得远一些，用冻结弩箭把他定住再去转动阀门，如果BOSS追来就再冻他一次。跳出奖杯的时机是在章节结束画面。

道具管理 铜杯

取得条件：不开枪完成本章（第8章）

奖杯说明：不单洞穴场景，最后的精神病院场景也不能开枪，包括痛苦弩箭也不允许使用，但是可以用体术、火柴和扔酒瓶。建议二周目升满近身伤害再来挑战，小心双头怪的必杀触手攻击即可。

浴火焚身 银杯

取得条件：在进入电梯前成功击倒BOSS（第10章）

奖杯说明：不能触发逃入电梯、夹断贞子双手的动画，而是要在最后一个场景彻底击杀她。BOSS的体力很多，前几个场景虽然无法击倒她，但可以把她打跑，伤害会累加。建议二周目再来挑战，除了利用场景中的机关和尸体焚烧外，用升满级的带火鱼叉弩箭打出硬直，然后换火箭筒或是指节套环猛轰很快就可以解决战斗。

毫发无伤! 铜杯

取得条件：驾驶车辆的过程中不撞到任何敌人（第12章）

奖杯说明：最后的驾车阶段，注意躲避沿途的杂兵，撞到车辆无影响。跳出奖杯的时机依旧是在章节结束画面。

电工新手 铜杯

取得条件：令整个发电机彻底启动（第14章）

奖杯说明：按本文攻略部分的图示摆放3个保险丝，让绿色的AUX也亮起即可令发电机彻底启动。



NBA 2K15



NBA 2K15	2K Games	体育
PS4	NBA 2K15	美版
	2014年10月7日 本地1~4人，在线2~10人	对应年龄：全年龄
	售价为59.99美元	

游戏发售已有两个多月，相信大部分玩家都已经开始进入“新赛季”征战了吧。本作延续了系列一贯的良好手感，而全新改良的球员碰撞系统也令整个赛场彻底活了起来。自建球员模式比以往更加耐玩，篮球公园和线上王朝等网络对战模式势必会消耗玩家大量的时间。不过2K自家的服务器总是不那么让人放心，加载了最新补丁后依然会出现服务器连接错误的情况，希望在之后的更新中能够有所改善。

文 乐小游 美编 小瑟

操作指南 NBA2K15

进攻心得

基本进攻操作

按键操作	使用效果
十字键↑	显示招牌技能
十字键↓	更换替补
十字键←	进攻策略
十字键→	加强重点
左摇杆	球员移动
右摇杆	技巧控制
△键	背身单打
□键	投篮

按键操作	使用效果
×键	传球
○键	掩护挡拆
L1键	战术设置
R1键	精准传球
L2键	传球辅助
R2键	加速奔跑
R1+R2	场上暂停
OPTIONS	开启菜单

次世代版延续了前作的物理引擎，并在此基础上进一步加强。球员间的身体碰撞更加明显，比赛时电脑的AI系统也更为复杂。和前作中进攻时强调内线突破不同，由于内线球员的防守能力得到了一定程度的强化。所以操控非全明星级别球员时，想要轻松晃过对手进入内线上篮或者扣篮得分并不容易。这也让己方球队中的内线球员有了更大的用武之地，熟悉系列的玩家不难发现，大部分网战中的对手都不太喜欢控制内线球员来进攻。除了要掌握额外的技巧外，更多是因为玩家所选择的球队中多多少少都有着自己的王牌进攻好手，无论速度还是技术都可以独挑大梁。也让玩家逐渐忽视了中锋或者传统型大前锋的作用。就算选择休斯顿火箭这种有着魔兽霍华德的球队，玩家们也都习惯用哈登等人的犀利突破来完成一波进攻。

然而本作中这一现象有了比较明显的改变，内线防守的加强使得玩家更喜欢将球传给内线的大个子来打开局面。再加上电脑争抢篮板球的主动性提高后，内线球员的二次进攻成为不少球队致胜的法宝。相信对于厌倦了传统突破流打法的玩家而言，这样的进攻方式大大将强了游戏的新鲜感。如果玩家本身就有一些内线进攻的技巧，例如擅长使用中锋的梦幻舞步，那么对手想要防守绝非易事。当然对于篮球这种快节奏的运动来说，想要利用单一的进攻手段终结对手显然是不现实的，下快攻和阵地战等打法一定要配合使用才能应对赛场上各种突发的状况。



投篮技巧

本作的投篮系统依然调校在比较好掌握的范畴，基本上只要操控的球员在自身的可控制范围内进行投射，无人盯防的情况下十有八九都会命中。当然对于一些偏重内线型进攻的球员来说，想要进行中远距离投篮确实有些强人所难。游戏中防守的干扰对于投篮者的影响较大，能力值较低的中锋甚至在靠近篮板位置进行投篮都会由于很小的干扰而失去准星。本作的三分球延续了前作的高命中率，和真实的画面引擎搭配起来稍显不和谐。不过所谓的容易投进也是被限制在一定条件下的，除了和球员自身的能力值以及状态等因素息息相关外，还要考验玩家对于球员手感的掌握程度。投篮的过程中持球队员脚下会显示出圆形光圈，当松开按键的时机恰到好处时，光圈会显示出绿色的光芒，而投篮节奏不对的话则会逐渐向红色演变。球员的投篮手感会随着疲劳的增加而下降，不过当其连续命中或者防守表现良好时，能够出现特殊的状态加成。此时该名球员的投篮命中率等能力会在一定时间内有所强化，可以趁着状态神勇时多以其为核心来组织进攻，得手的概率也会大幅提升。



不过投篮也是一把双刃剑，当过分信任球员的能力而选择在困难的状态下出手时，难免会出现多次投篮不中的情况。此时球员的信心也会受到打击，从而使其手感在接下来的进攻中受到影响。所以最好的进攻方式就是要找准机会，否则就算杜兰特般的投篮机器，同样会被限制得力不从心。上篮方面同样因为内线防守球员的加强而削弱，不过速度型球员优势依然明显，对付过人之后出现的补防球员非常有效。防守方的弹跳速度比较惊人，意味着传统上篮甚至欧洲步这些基本技巧都比较容易被盖帽。推荐使用冲刺后跳起，连点两次投篮键后的假动作上篮。能够比较有效地躲避空中拦截，并且有一定几率打成二加一。游戏投篮的按键方式逐渐向右摇杆操作倾斜，官方更鼓励玩家多使用右摇杆即精英摇杆进行技巧操作，让部分习惯了普通按键操作的玩家感到不适应，不过当你熟练掌握右摇杆的规则后，反而能够避免不少误操作。



进阶投篮方式

按键操作	作用效果
移动中向任意方向拨动右摇杆（按住）	跳投
朝向篮筐反方向拨动右摇杆（按住）	后撤步跳投
移动过程中轻点投篮键	跳步后持球待命
移动时双击□键	转身投篮
运球靠近篮筐时向篮筐方向推住右摇杆	普通上篮
运球靠近篮筐时向篮筐反方向推住右摇杆	跑投 / 抛投
朝着底线运球时向底线方向推住右摇杆	反手上篮
运球时向远离篮筐方向推住右摇杆后向左 / 右移动摇杆	欧洲步上篮
按住加速后向左 / 右推住右摇杆	跳步上篮
运球时加速冲向篮筐并朝着其方向推住右摇杆	灌篮
切入时加速冲向篮筐并朝着其反方向推住右摇杆	花式灌篮
在空中做出投 / 灌篮动作后立刻向其他方向推住右摇杆	空中闪避后上篮
跳投动作出现后立刻松开右摇杆	投篮假动作
使用投篮假动作后再次按住右摇杆	跨步穿越

TIPS 联网之后能够获取更多地游戏模式。

背身单打

这个技巧原本多应用于篮球比赛时内线球员间相互的身体对抗，不过现代篮球中由于高水准的运动员身体素质逐渐加强，很多小前锋甚至后卫级的球员都很喜欢使用背身单打。就拿不久前在季前赛复出的科比来说，背身倚住对方球员后接着转身撤步后仰跳投早已成为了其标志性动作。而且在背身的同时，偶尔会吸引对方球员进行包夹防守，这时快速将球分给空位的队友后，很容易跳投得手。背对防守球员还能有效避免被正面断球，不过身体素质较差的球员在靠打的时候可能会因为体重原因寸步难行，此时球员的体力消耗比较明显。而且内线背打时一定注意不要三秒违例，防守时同样切记这一点。

靠打技巧

按键操作	作用效果
持球时按下△键	进入 / 取消背身动作
背身状态下向任意方向推动左摇杆	背身移动
运球时左摇杆向禁区或底线方向推动后按△ /Y 键	正面运球
运球时向底线推动左摇杆后按△ /Y 键	停止内切
按下加速键后向篮筐方向推动左摇杆	强力背身移动
按下加速键后向罚球线方向推动左摇杆	切入禁区
按下加速键后向底线方向推动左摇杆	切入底线
朝向球员肩膀外侧转动右摇杆	快速转身
朝向球员肩膀内侧转动右摇杆	勾手进攻
朝向非远离篮筐方向推动右摇杆	假动作
朝远离篮筐方向的左 / 右推住右摇杆后按下投篮键	背筐垫步投篮
远离篮筐方向推住左摇杆后按下投篮键	背对篮筐后撤步跳投
朝篮筐位置向左 / 右推住左摇杆后按下投篮键	沉底步



禁区范围投篮

由于距离篮筐较近，所以禁区投篮很适合作为主要刷分手段。尤其当我方的内线球员身体较为强力时，能够为投手形成强大的挡拆掩护，空位出来后的近距离投篮效率极高。而这种投篮方式也是内线球员的有力进攻手段，篮下勾手等实用技巧不免让人回想起当年大姚那精湛的篮下技术。禁区投篮还很容易造成对手的犯规，对罚篮有信心的玩家可以多加尝试。



禁区投篮

按键操作	作用效果
为推动左摇杆时，右摇杆朝着篮筐左 / 右推动（近距离）	篮下勾手
朝着篮筐反方向向左 / 右推住右摇杆（非近距离）	禁区后仰跳投
按住加速键后朝着篮筐方向向左 / 右推住右摇杆（非近距离）	跨步穿越上篮
按住加速键后朝着篮筐反方向向左 / 右推住右摇杆（非近距离）	晃肩投篮
使用上述任意投篮方式后快速松开右摇杆	投篮假动作
使用投篮假动作后快速推住右摇杆	假动作突破 / 跨步穿越

带球过人

防守的加强一定程度弱化了明星级别球员的突破能力，使得游戏平衡性有所提高。不过虽然普通的晃动很难摆脱防守球员的盯防，但是部分过人技巧依然好用，前提是持球队员自身能力不能太弱。所谓的带球过人实际上就是假动作运球的具体表现方式，配合球员的速度，连贯之后即可甩开对手。这些技巧对玩家的操作水平提出了比较高的要求，尤其当对方的防守球员实力不俗时，更要当心在晃动的过程中被断球。

运球技巧

按键操作	作用效果
朝篮筐方向推动右摇杆并快速放开	招牌花式运球
加速时右摇杆推向篮筐方向并迅速松开	内切后向外侧运球
朝持球手一侧轻推右摇杆	快速运球后急停
原地运球时按下加速并朝持球手一侧轻推右摇杆	摆脱对手后持球急停
朝非持球手推动右摇杆	交叉运球
朝非持球手和球员身后轻推右摇杆并快速放开	胯下换手运球
原地运球时按下加速并朝非持球手一侧轻推右摇杆	过人交叉运球
朝远离篮筐方向轻推右摇杆	背后交叉运球
按下加速键后朝篮筐方向轻推右摇杆	向后跨步
朝非持球手方向转动摇杆至绕过球员背后时松开摇杆	转身
从惯用手朝篮筐方向转动 1/4 圈后松开摇杆	半转身
站立状态下朝左 / 右 / 前方轻推右摇杆（遭遇三重盯防时） 出脚试探	出脚试探
站立状态下按加速键并朝篮筐方向轻推右摇杆（遭遇三重盯防时）	躲避防守向后跨步
站立状态下向任意方向转动右摇杆（遭遇三重盯防时）	转身后突破防守



传球要点

本作在传球的精准度上有所加强，不过球员跑动时分球依然会出现不少失误的情况，尤其是后场拿球直接吊前场的快攻中经常是直接将球扔出界外。所以成功与否对传球队员自身的传球能力有一定的要求。本作下快攻的速度节奏较快，即使不利用快捷键大部分进攻型球员也都会主动往对方半场快下。我方拿下篮板的球员大多是高个子的内线，所以传球能力值一般也较差，推荐大家抢到球后尽量通过两次传递打到前场，否则基本就是扔给观众了。空接系统在游戏中的使用率较高，快攻时当我方有球员从斜侧四十五度角切入时最适合传出空配。但要注意两个打配合的球员是否合适，一般来说小传大成功几率较高，前提是保证接球方具备一定的弹跳能力，否则同样是直接扔出场外。空接还可以在发界外球时使用，不过对球员的能力要求更高。

推荐发底线球时将准备接球的队员放在距离篮筐较近的位置然后直接使用空接，这种打法非常适合进攻时间所剩无几的情况。二打一下快攻时当发现防守球员封堵住空接的路线的话，建议使用击地传球分给队友，这种球速度够快同时又不用过多担心球被断下，击地传球同样适合球员从底线切入时使用，接球队员拿到球后通常可以直接跳起进攻。精准传球也是比较重要的技巧，由

TIPS 初次游玩时要完成上赛季总决赛马刺对阵热火的比赛后才能正式进入游戏。

于摇杆拨动的方向经常会出现传球误差，熟练掌握精准传球会让配合更为流畅，从而减少比赛的失误。

传球技巧

按键操作	作用效果
L2+×	击地传球
L2+拨动右摇杆	专业摇杆传球
L2+△	高吊传球（适用于喂球给内线）
L2+○	花式传球
按下R1后通过按键选择对应球员	精准传球
□+×	假动作传球（站立或切入时）
L2+□	空中接力
L2+×（底线发球时）	传地滚球
按住×保持对传球者的控制，松开后用另一名球员接球	传切战术（类似足球游戏的二过一）

战术布置

除了比赛常规的进攻操作外，游戏中还能够用到很多战术性打法。想要打出漂亮的整体篮球，光依靠明星级球员是远远不够的。玩家需要掌握球队在场上的实时变化，从而制定相应的克敌战术。也就意味着玩家不能只盯着持球队员，多数情况下其他队友的跑位和挡拆等移动都需要我们亲自操作，这样才能更有效地组织一次进攻。挡拆是战术配合中最常用到的技巧，呼叫队友进行挡拆后可以选择直接从另一侧突破。或者趁着挡拆球员转身内切时用击地和高吊等传球方式将球送进去，很容易形成篮下空位。根据按键操作的不同，游戏中有着三种不同效果的挡拆方式，其中分离挡拆最适合上述内切的配合方式。本作对于移动挡拆犯规的吹罚比较严厉，过多使用难免会出现失误，这点需要多加注意。除了利用基本的场上暂停进行战术布置外，游戏中还有一个比较方便的系统——2K Smart Play。使用之后系统会根据场上的局势进行最合理的战术布置，从而改变进攻策略。对于初次接触游戏的玩家而言算是比较贴心的设定，不过因为比赛的情况瞬息万变，系统难免会出现判断失误的状况。所以从实用角度来看2K Smart Play并不是经常奏效。想要成为更好的比赛指挥官，还是要多熟悉本作手动调节战术的方式，相信会为比赛带来很大的帮助。



战术打法

按键操作	作用效果
按住L1	呼叫当前局面下最合适的战术效果（2K Smart Play）
按下L1后选择对应角色的按键，然后从菜单中选择战术	呼叫位置战术
按下L1后选择对应角色的按键，推动右摇杆切入	操控队友切入
按住○	基本挡拆（根据按键时长效果有所不同）
按住○选择对应球员的图标进行挡拆	固定球员挡拆
呼叫挡拆后再球员没有站定位置前再次按下○	分离挡拆（挡拆队友切入）
争抢篮板时向任意方向推住右摇杆（进攻方）	补篮／上篮

防守教学

虽然能否取得比赛胜利，得分是至关重要的前提。但好的防守却可以限制对手得分，从而令比赛变得更加容易。话说起来简单，但游戏中防守的难度远比进攻高得多。随着"《NBA 2K》系列"越来越偏向比赛的真实性，现实中那些防守的套路在游戏中成为了可能。其实防守最重要的是玩家们要有明确的目标，比如接下来对手这波进攻是选择上抢断球还是封堵住其投手的射篮路线，又或者是死守篮下防止对方突破上篮。这些都要建立在玩家能够及时观察场上的动向，从而判断对手的进攻意图。盯人防守是最基础的防守方式，喜欢打篮球或者常看比赛直播的玩家一定经常听到"漏人"这个词。实际上就是没有看住自己负责防守的目标球员，从而导致对方的进攻打成。本作队友的防守AI比较强悍，多数情况下玩家只需要选定亲自操控的球员进行一对一防守，其余的位置都交给队友即可。然后根据球的走向适当切换光标进行补位，这种方式足以应付大部分对手。当然在对位的切换时机上要多加注意，篮球中经常会遇到需要换防的情况，对位球员脚下用光圈箭头图标联系起来，当光圈的指向改变时说明玩家所操控的球员防守目标也发生了变化。

盯人防守时最麻烦的目标要数速度型对手了，经常一个加速或者变向就从眼前消失，所以当对手用威少或者欧文等全明星级别后卫时，对操作信心不足的话最好将光标切换成内线防守。这样做有两个比较明显的好处，第一是电脑的防守不会轻易被对方摆脱，即使被突破进来也能在其将要做下个动作前主动补防。不过电脑的防守功力也和玩家所选择的难度有关，有些情况下也不能过于信赖。手动防守不要和对方贴的太近，保持在一个相对安全的距离，这样他变向突破时能够及时进行补位。有的玩家可能觉得不贴身很有可能被对手轻易"颜射"，这就和球员的延迟防守技能有关了。所谓延迟防守就是在对手跳起投篮后非最佳时机内进行封堵，虽然没有普通的封盖威胁大，但同样可以影响进球成功率。所以不要看到对方出手投篮就放弃封堵，部分球员的延后防守技能非常霸道，能够给对方形成很大的干扰。而且多数情况下玩家或者电脑都不会选择隔人投篮，即使球员实力超群，成功的概率也有限。单防时紧逼键非常管用，球员会张开双手以稳定的姿态进行防守，效果比起普通的移动好很多，不过缺点是要消耗少许体力值。不要小看球员的体力，篮球比赛中高强度的攻防转换下体力的重要性显而易见，体力下降后对投篮和争抢篮板等能力有比较大的影响。好的防守者首先要了解不同的防守阵型，然后根据对手的进攻进行相应的转变。接下来会为大家介绍不同防守方式的特点，方便玩家有个比较直观的感受。不同阵型大多要手动操控才能达到比较好的防守效果，对玩家的操作有一定考验。

联防转换

篮球比赛中经常能够听到2-3联防等专业术语，实际上联防的种类有很多，每种阵型也都有着各自的功效。拿最常听到的2-3联防来说，这是一种加强内线站位的防守方式，让对手很难突破进来。玩家要重点封住底线的两个角落，防止对手内切，同时又能最大限度的争取篮板球卡位时机。不过这种防守阵型在游戏中却鲜有使用，毕竟2-3联防是建立在对手外线不进的情况下，而本作大多数球员的中远投都比较变态，所以不能轻易放对方出手。当年美国对阵西班牙的比赛中，美国队助理教练就使用了经典的"橙色"2-3联防。这种加强版联防对于防守球员自身的身体素质要求非常高，基本就是为美国队量身打造的，大大降低了普通2-3联防压迫性不足的缺点。当玩家所使用的队伍有下面几个特点是不妨试试：1. 负责上线防守的后卫速度要快同时体力充沛。2. 大小前锋的臂展要长，能够第一时间进行拦截动作。3. 有

TIPS 自建的小人形象能够利用摄像头扫描玩家自身的脸部来设定。

个相对敏捷的中锋，能够快速进行补防。如此严格的条件估计整个联盟也没几支球队符合要求。而3–2联防则完全是另一种状况，着重看守外线球员能够避免三分好手们各种无解的射篮。缺点是会漏掉底线附近的切入路线，不过好在本作加强了内线球员的防守意识，即使被对方切入禁区也不用太担心，快速切换成大个子球员进行补防即可。包夹也是玩家们经常会用到的技巧，也相当于3–2联防的具体应用方式。游戏包夹时的压迫性有所降低，迫使对手掉球的概率也不高。而且漏人的缺点很明显，建议不要轻易使用。适合游戏最好的阵型应该是1–3–1联防，相比传统的防守阵型，这种较为折中的联防能够严密封堵中距离的投篮，同时又不会在争抢篮板中处于明显劣势。而且能在一定程度上限制对手的传球路线。不过这种方式游戏中没有具体给出执行方案，玩家要做的是手动使用控球后卫防守，将大个子的内线尽量布置在罚球区附近。而分位则完全交给电脑AI负责，这样在由守转攻的过程中能够最大程度保证快攻的速度。联防的操作方式可以通过游戏中的操作选单查看，PS4版由左向右滑动触摸板可以进行3–2联防，从上向下是2–3联防，从下至上则是盯人防守。



紧逼防守

当比分落后或者局面倾向对手时，紧逼防守是个不错的选择。紧逼防守大致分为全场紧逼和半场紧逼，从名字上不难看出二者的区别。全场紧逼会在对方发底线球后立刻开始防守，操作得当的话甚至会让对方后卫无法将球传出，迫使其出现失误。当遇到对手使出全场紧逼时不要慌张，在对方球员冲过来前快速将球传给离自己较近的队友，或者运球向上下两侧移动，与防守球员拉开一定的距离。全场紧逼最大的缺点就是要消耗大量的体力，而且负责前场防守的球员如果防守能力欠佳的话效果也不会明显，反而会被对方后卫甩在身后造成漏人等后果。这时半场紧逼的优势就凸显出来了，虽然少了对前场的压迫，但却能在有效范围内限制对方的分球以及运球路线，同时对体力的消耗也相对少些，实用性较强。在落后分数较少且时间所剩无几时可以使用故意犯规，当次数足够时对手会强制进行罚球。犯规的对象尽量挑选罚篮较差的下手，否则意义不大，这就是波波维奇著名的“砍霍战术”（不过魔兽的罚篮能力有所见长啊）。对方罚篮结束后立刻叫暂停发前场球，用最短的时间完成进攻。

防守类型

按键操作	作用效果
一对一防守时站在对方球员身前按 L2	贴身防守（位置相对安全）
靠近对方球员时按 L2	压迫持球者
站立时向任意方向推动右摇杆	快步移动
站立时同时按下 L2+R2 并移动右摇杆	快速滑步
朝任何方向推住右摇杆	举手拦截
靠近对方正在投篮的球员任意方向推住右摇杆	干扰投篮
按住○	造进攻犯规
造进攻犯规后松开按键并再次按下	假摔



按键操作	作用效果
在持球队员附近长按□	故意犯规
按住 L1	双人包夹
按下 L1 后选择对应球员进行防守	指定双人包夹

语音指令 NBA2K15

进入次世代平台后，语音指令的功能也愈发强大。玩家可以利用摄像头麦克风等设备对场上的球员进行语音操控，代入感十足。不过虽然语音识别的效果不错，但还是要尽量保证游戏时周围的环境相对安静，较为标准的英文口语也是必不可少的条件。随着国行市场的逐步开拓，如果有一天能够实现中文语音操控指令，那可真是国内玩家的一大福利了。



指令列表

语音内容	作用
TIME OUT/CALL TIME OUT	请求暂停
QUICK ISOLATION/CLEAR OUT	快速孤立
PICK AND ROLL	呼叫队友挡拆
QUICK POST UP	呼叫队友进行本身单打
QUICK SPOT UP THREE	让队友寻找三分球的空位进行投篮
DOUBLE TEAM	呼叫附近队友进行双人包夹
INTENTIONAL FOUL	命令离对方持球者最近的球员进行故意犯规
PICK UP BALL	呼叫 AI 进行防守
ZONE TO THREE、HALFCOURT PRESS 等	说出防守战术列表中的名称即可，例如 2–3 联防、全场紧逼等
PASS THE BALL TO ME	呼叫传球（电脑会自动选择合适的时机）
SHOOT THE BALL/TAKE THAT SHOT	命令 AI 自动投篮
SWITCH CAMERA	切换比赛视角

VC 点数 NBA2K15

游戏中玩家手上持有的VC点数实际上就是各个模式下通用的货币单位。通过完成不同的比赛或者挑战能够获得相应的VC值，然后可以购买游戏中的道具或者为MC模式中的球员进行升级。VC点数的引入令游戏有了一股氪金的味道，玩家可以通过真实货币购买VC，以此来变相降低游戏的难度。同时为了鼓励玩家消费，2K官方将正常游戏时能够获得的VC数量设定在了非常可怜的范围内。好在正常的网战比赛或者线上联盟这些基础模式

并不需要用VC来强化，完全依靠玩家的硬实力。而且MyTEAM中玩家需要赚取另一种MT点数来购买球员等卡片，算是给普通玩家保留了部分联机乐趣吧。本作进入游戏时有可能遭遇文件损坏的恶性BUG，玩家们只能将界面中的安装图标后删除并重新安装才能继续游戏。注意删除游戏后存档也会跟着消失，购买PS+的玩家记得养成上传存档到云端的好习惯。

游戏特典



本作的特典采用了比较坑爹的获取方式，玩家拿到游戏后能够看到一张写满步骤的卡片。即使购买的是港版，卡片上依然是写满了英文。小游在这里总结下兑换特典的大致方法，希望能够帮助无从下手的玩家尽快拿到这为数不多的官方福利。

1. 首先进入《NBA 2K15》的官方网站https://www.2k.com/nba2k15preorder/，该地址对网络质量和浏览器有一定要求。部分玩家早期会出现打开后没有任何提示的情况，原因是当时游戏刚发售官网尚未完全开放。

2. 选择语言为英文后输入卡片上的兑换码，并选定PS4机种。

3. 之后选择玩家想要获取的球员并确认。

4. 弹出来的页面会出现代码，不要关闭页面。进入游戏中的储物柜选项输入刚才获得的代码，中间的小横线别漏了。

5. 兑换成功后玩家可以获得5000VC点数以及My Team下的明星球员卡片，即第三步中所选择的球员。

模式介绍

NBA2K15

初次尝试本作时最直观的感受就是大幅强化的菜单界面，简洁的图标以及华丽的切换效果令人眼前一亮。选择球队时的特写画面改变明显，魄力十足。基本的游戏模式并没有太大改变，而2K TV则是吸引球迷的特色功能，在这里玩家能够观看NBA比赛的精彩视频。2K浏览中会罗列出联盟最新的消息以及球队战绩等新闻。由于服务器依然是2K Games自家经营的，联机状态下延迟依旧明显，对喜爱网战的玩家来说是个不小的遗憾。

生涯模式

这次的生涯模式和以往有所不同，玩过前作的朋友应该记得我们的经纪人是主人公的朋友。在他的帮助下，玩家自建的小人通过联盟的选秀顺理成章进入了NBA赛场。不过这次和以往有所不同，玩家一上来就会以落选的状态出现。而这次的经纪人显然能力不足，我们要通过试训重返联盟。其实这种做法比在选秀名额中强加球员的做法来的更为贴切。接下来我们要再一次上演屌丝逆袭的剧本，通过自身的努力一步步走向篮球的巅峰。选择目标球队后玩家便能够开始比赛，随着关注度的降低，游戏所要求的最低表现等级也愈发困难。推荐大家找个首发阵容较弱，同时表现等级要求不算高的球队。通过队内训练后，根据玩家的表现，教练会推荐我们进入联盟。拿到十天的合同后玩家就能够正式上场比赛了。随着比赛的进行，玩家需要不断提升自身的能力值，通过比赛中的表现决定赛后获得的VC点数可以进行球员升级或者购买投篮动作等道具。根据玩家选择的位置不同，比赛时对位的选手也会有区别。上场前系统会提示玩家所要防守的对象，不过随着比赛的不断变化，防守的目标球员会发生改变。要经常通过脚下的蓝色光标来确定自己的防守目标，不然被对位球员得分要扣掉不少评价等级。游戏中的评价延续了系列一贯的统计方式，由于削弱了三秒区晃动投篮的成功率，之前通过刷分方式获得高评价的方法并不好用。而且得分对于高评价的获得并不算太重要，建议拿球后多分给靠谱的分位来刷助攻，同时盯防好负责的对手，这样一场比赛下来评价基本会在B级以上。本作生涯模式下球员能力的选单变得更为直观，按照分类划分后玩家可以第一时间选择自己所需的方向进行培养。游戏还能通过增强的方式来短暂提升球员能力，优点是消耗的VC点数较少，但有时效性限定。招牌球风中玩家可以根据自己的喜好来选择投篮姿势和花式运球等动作，初始能够选择的数量就不少，后期能够用VC值来解锁隐藏动作。建议大家获得的VC值先用来升级个人能力，毕竟好钢还是要用在刀刃上。



生涯模式心得

1. 本作比赛主动要球条件有所放宽，换句话说在不合理的时机要球时，评价并不会被过多降低，只会被队友无视（汗）。但想要获得好评价还是要提前落位，良好的走位能够提升球员信赖度。快下的时候尽量往底角位置跑，一般都会获得少许奖励。

2. 关于球员位置的选择，笔者觉得最好还是根据自己的喜好来判断。毕竟内线防守球员的加强使得中锋和大前也并不好过。喜爱得分或者带球突破的话就选择后卫级别的，按照目前联盟的发展态势，大部分明星级别球员都盘踞在小前锋的位置，选择小前的话势必会在比赛中与他们对位，例如杜兰特、詹姆斯、甜瓜安东尼这些顶级球星。还有上赛季的FMVP，马刺队人称“小姑娘”的莱昂纳德等等，玩家需要提前做好心理准备。

3. 根据球员类型的不同，在提升能力值时要突出重点。比如对内线球员来说，良好的罚篮能力是非常必要的，毕竟并非人人都像奥尼尔那样，不会罚篮同样可以称霸篮下。而对于分位这样以投篮见长的球员则主攻跳投高手技能，辅以运动员等可以提升速度的能力。

4. 随着比赛的进行玩家还能获得徽章，类似于此前的招牌技能，同样可以进行升级。徽章分

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作



■即使个人数据不漂亮，同样可以拿到不错的团队评价。

为技能徽章和个性徽章两大类，前者能够在比赛中为球员提升部分专项能力。后者会帮助球员具备各种辅助能力，比如领袖徽章会在球队表现不佳时短暂提升自身进攻或者防守的能力。

5. 操控原创球员时的移动手感依旧飘忽不定，不像常规比赛使用普通球员那样有着明显的节奏。这也是系列的老毛病了，如此一来在防守时经常会被对手穿越而失位。建议大家多利用 L2/LT 的贴身防守加以阻挡，能够有效地限制对位球员移动路线。

6.MC 模式下依然有不少动态任务等待玩家挑战，比如得分上双或者限制时间内反超比分等，完成之后能够获得额外的 VC 点数。

7. 带球突破时如果没有好机会可以在运球过程中快速分给站在外线的队友，多数情况下都会被算作秒传，给力的话还能直接形成助攻。

8. 由于玩家操控的球员可以自由移动，在跑位的选择上也更为自由。使用速度型球员时，队友拿到篮板后可以迅速跑向对方半场形成反攻。不过进入次世代平台后“偷跑”的技巧有所削弱，建议快攻时不一定非要灌篮或者上篮。看到与篮筐的距离差不多后原地拔起的中距离投篮进球率同样很高，对手还不容易拦截，算是个比较实用的小技巧。

拍卖行

卡片除了可以通过官方奖励手段获取外，最主要的收集途径就是拍卖行。这里相当于玩家们的转会市场，通过卡片颜色、球员信息等设定，玩家能够在第一时间找到自己心仪的球员卡片。如果手上有闲置的卡片想要出售，同样可以挂到拍卖行里。玩家设置好初始价格以及一口价，还能跟踪实时拍卖价格，遇到合适的财主后果断进行交易。

季后赛之路

MT 模式下主要的两个比赛方式就是称霸赛以及季后赛之路，前者相当于挑战类比赛，对手也是由电脑设置好的队伍。后者则更考验玩家的实力，因为对手全部是网络上的玩家。联机模式下只能搜索到队伍级别相近的对手，而且系统会限制玩家的卡片级别以及队伍构成等内容，极大程度地保证了游戏平衡性。



■面对昂贵的球员只能“望卡兴叹”了。

MyTEAM 模式

前作中加入的模式，玩起来类似《FIFA》系列”的终极球队。玩家要通过不断地比赛来赚取 MT 点数，进而购买更多的卡片来扩充自身的阵容。MT 模式下有众多挑战比赛等着玩家体验，系统会采用动态评分的形式，根据玩家的具体表现做出合理评价。大多数挑战都是存在限制条件的，玩家的阵容要满足相应的要求才能进行挑战。达成一定数量的挑战后还能解锁新的内容，耐玩度很高。

卡片种类

游戏中的卡片按照内容分为：球员、球队物品、消耗品三种。而每种卡片又依据级别分成：青铜、白银和黄金三种颜色。随着卡片品质的提升，相应的价格自然不菲。不过球员卡片并不能够单纯看颜色来决定强弱，就像游戏中球员能力数值的一样。系列的老玩家应该都有所体会，数值高的球员并不一定好用，比赛中有些蓝领球员往往能够为球队带来意想不到的效果。这些都需要玩家通过长时间的比赛来摸索，打造出最适合自己的绝佳阵容。



My GM 模式

该模式下玩家要扮演球队的管理者，对整个队伍的未来要有个明确的规划与目标。玩家可以对员工配置、比赛场馆的建设甚至是票价的修改进行设定。各个角色都有着属于自己的职位与职责，玩起来有些《足球经理》系列”的感觉。球员和老板以及记者等互动的内容都会随着队伍变化而有所不同，玩起来代入感十足。玩家还要全面掌握球队的财政大权，小到纪念品的价格，大到球队人员的建设都要我们亲力亲为。时刻关注球员的心理变化是非常重要的一项任务，游戏中有专门用来反应队员建议的窗口，我们要根据不同的反馈制定相应的解决措施，让人心更为凝聚。注意满足球员提出的要求并不一定是好的，部分球员有着“受虐”倾向，拒绝其提出的建议后反而会使他更加卖力打球。选择球员谈话时能够使用不同的语气，每种谈话方式都有限定的次数。总经理同样具有等级概念，好在升级所需要的是经验值而非 VC 点数，不然玩家们又要“割肉放血”了。当需要做重大决定例如购买球队时，玩家必须和老板进行对话才有机会执行。联网后可以进入传奇经理模式，玩法和系列的王朝模式有些类似。不过这时玩家的目标不仅仅是赢得比赛，还要交易球员，寻找赞助等等，更偏重于球队的经营。



街球模式

不知各位读者平时有没有打篮球的爱好，一般周末小游都会约上三五好友到小区附近的球场切磋几局（好久没去了）。街球模式中玩家能够操控各位顶级的球员进行一对一斗牛或者三对三等方式进行比赛，更可以在 My Park 中使用自己创建的小人到公园内与全世界的篮球好手们决一胜负。其实在几年前的作品中已经加入了线上街头篮球的元素，直到次世代版《NBA 2K14》才将篮球公园的概念发扬光大。玩家进入游戏后要选择自己的主场公园，不同的场地具有特殊的属性。具体如下：

1. 飞人公园球场：能够提升玩家的传球以及防守属性。

2. 骑行者公园球场：能够提升玩家的运动能力以及篮板球属性。

3. 日落沙滩公园球场：能够提升玩家的内线以及外线投篮能力。

不同的场地意味着玩家要以不同的战术取胜，比如选择了飞人公园那么就要着重于防守以及助攻给队友。比赛采用了得分制而非限定时间的比赛，想要获得胜利就必须领先对手两分以上，不然就会以僵持状态持续增加双方比分。大部分的篮球规则在这里都可以无视，我们要做的就是通过华丽的技巧称霸篮球公园。玩家进入队伍后需要等待一回合比赛结束后才能上场，胜者可以一直留在场上。而输掉的人则要下场休息，和我们熟知的街球规则别无二致，火药味十足。自建小人的能力与比赛场次等因素有关，本作限制了球员能力的增长，所以平衡性方面也有所加强。玩家还能够进入乔丹的练习场地进行比赛，这里的规则改成了单节五分钟的限时，玩起来感觉不如普通的街球场地有趣。



■队友间的“斗牛”较量。

球员徽章

NBA2K15

本作的球员徽章总共有 77 个，其中技能徽章分为铜和银两种，共 49 个，剩余的 28 个为个性徽章。具体介绍如下：

投篮技巧相关



垫步上篮高手：拥有垫步上篮徽章的球员通过垫步上篮时有更高的命中率。升级至银牌或金牌等级能提高垫步上篮的命中率。

抛投大师（抛投和跑投）：拥有抛投大师徽章的球员，可以高效地完成抛投和跑投。若升级到银牌或金牌，抛投和跑投命中率会进一步提高。

掩护杀出：拥有掩护杀出徽章的球员在挡拆战术后的命中率比大部分时机都要高。

欧洲步之王：拥有欧洲步之王徽章的球员因高效的欧洲步上篮闻名。升级至银牌或金牌可使得欧洲步上篮更高效。

沉底步高手：拥有沉底步高手徽章的球员，能利用其沉底步在禁区占尽优势。升级至银牌或金牌，沉底步的效果会进一步提高。



争抢得分：拥有争抢得分徽章的球员擅长在篮下抢板后完成投篮。升级至银牌或金牌能够进一步提升投篮命中率。

禁区假动作大师：拥有禁区假动作大师徽章的球员，擅长禁区内用上下假动作骗过防守者得分。升级至银牌或金牌，迷惑防守者的效果更佳。

禁区战术师：禁区战术师精于背篮转身和禁区切入。升级至银牌或金牌能使转身和切入的动作更加高效。

空中魔术师：空中魔术师擅长在空中改变投篮手法并助进行困难的上篮。升级为银牌或金牌等级在篮下进行困难的出手时具有更高的命中率。

空位投篮达人：拥有空位投篮达人徽章的球员以极高的空位跳投命中率而闻名。升级至银牌或金牌，会进一步提高空位投篮的命中率。

背篮后撤步投篮菁英：背篮后撤步投篮菁英更容易背篮后撤步投篮得分。升级至银牌或金牌能进一步提高背篮后撤步投篮的命中率。

背身跳投菁英：背身跳投菁英擅长背身跳投得分。升级至银牌或金牌能提高背身跳投的命中率。

转身上篮达人：拥有转身上篮达人徽章的球员在转身上篮时会有更高的命中率。升级至银牌或金牌能进一步提高转身上篮的命中率。

命中率相关



保温：拥有保温徽章的球员更能在暂停及半场休息后继续保持发烫的手感。对方教练很难中断他们的气势。升级至银牌或金牌等级将会在离场后保持更加的手感。

底角三分专家：底角三分专家以底线与边线交接处三分球命中率超高而得名。升级至银牌或金牌可使边角三分球命中率进一步提高。

后仰跳投菁英：拥有后仰跳投菁英徽章的球员能够在禁区内外，高效地利用后仰跳投得分。升级至银牌或金牌能让后仰跳投的投篮命中率更高。

得分射手：拥有得分射手徽章的球员通过出手来掌握自己的节奏，每次出手都能增加投篮手感。若无法大量出手，会导致手感下降。升级至银牌或金牌可降低手感变火热所需的出手数，并



延长手感转冷前的时间。

微波：拥有微波徽章的球员只需要几球命中就能让手感发烫。升级至银牌或金牌可以让手感变烫所需的命中数进一步降低。

神射手：拥有神射手徽章的球员在干扰后出手的命中率会相对提高。升级至银牌或金牌能让干扰下投篮的命中率进一步增加。

范围无限：持有范围无限徽章的球员能以较高的命中率投中超远距离的三分球。升级至银牌或金牌等级远距离三分球的命中率会更高。

运球投篮高手：运球投篮高手徽章能让球员在面对防守者时，创造空档后完成高难度跳投。升级至银牌或金牌后运球后投篮会获得更高的命中率。

运球相关

交叉运球达人：拥有交叉运球达徽章的球员能利用交叉运球动作使防守者失去重心或跌倒。升级至银牌或金牌能使防守者疲于奔命。

切入导出大师：切入导出大师能利用内切后外带运球动作，使防守者疲于奔命。若升级至银牌或金牌，迷惑防守球员的效果会更好。

十美分：拥有十美分的球员是技艺非凡的传球者，能够准确地将球传给队友，并提升其投篮手感。升级至银牌或金牌能让接球队友的命中率进一步提高。

后跨步达人：拥有后跨步达人徽章的球员在运球时使用后跨步，更容易迷惑防守者。升级至银牌或金牌能进一步打乱防守者的节奏。

快攻发起者：拥有快攻发起者徽章的球员，能够抓取防守篮板并传出精准的长传，制造快攻的机会。升级至银牌或金牌可以让跨场传球准确度提高。

挡切大师：拥有挡切大师徽章的球员在发动挡切战术时，能更精准的传球，以及在掩护后提升投篮命中率。升级至银牌或金牌将进一步提高传球准确度，以及投篮命中率。

空接发起者：拥有空接发起者徽章的球员更能精准的完成空中接力传球。升级至银牌或金牌能使空接传球更加精准。

背后运球专家：拥有背后运球专家徽章的球员，能利用背后运球动作使防守者重心不稳。升级至银牌或金牌可让防守者受到假动作的影响程度进一步增加。

花式传球：拥有花式传球徽章的球员擅长进行花式传球。升级至银牌或金牌等级花式传球会更加精准。

试探动作达人：拥有试探动作达人徽章的球员以他菁英级的试探动作混淆自已的上篮路径。升级至银牌或金牌，对防守球员的迷惑效果会更好。

转身达人：转身达人能利用运球转身动作使防守者失去重心。若升级至银牌或金牌，就能运用更多方式使防守者踉跄。

运球急停高手：运球急停高手可以通过运球急停，在运球上篮时迷惑防守者。若升级至银牌或金牌，干扰防守球员的效果会更好。



篮板

争球达人：拥有争球达人徽章的球员，能够高效地完成争抢球及高难度的救球。升级至银牌或金牌等级将高效的争球和救球。

顽强的篮板手：拥有顽强的篮板手徽章的球员更能在篮下通过卡位取得较佳位置，并更容易拔掉对手抢下的篮板。升级至银牌或金牌等级更容易在篮下卡位中获得优势。

防守



借记卡：拥有借记卡徽章的球员非常善于站位并制造进攻犯规。升级至银牌或金牌能够进一步提高成功率。

外线防守菁英：防守时，一位外线封锁型防守者能够自动反制对手的外线投篮和组织进攻徽章。升级至银牌能够抵消对方对应的银牌徽章，升级至金牌时能够抵消对方对应的金牌徽章。

拦截者：试图在传球路径上抄球时，拦截者比大部分球员都更容易完成抄截。升级至银牌或金牌可以提高抄截的几率。

火锅高手：拥有火锅高手徽章的球员属于菁英级的投篮封阻者，当对手球员接近篮框时，能够降低对手的投篮命中率。升级至银牌或金牌能够更进一步降低对手命中率，并且抵消对手的内线得分型徽章的能力。

盗球者：盗球者能够从持球者手中成功抄截的球员，同时也能抄到尝试投篮、上篮和灌篮球员的球。升级至银牌或金牌可于更多的对手持球情况下完成抄截。

禁区防守悍将：拥有禁区防守悍将徽章的球员将自动抵消进攻对手的禁区进攻型徽章。升级至银牌能够抵消对方所有银牌等级的禁区进攻型徽章，升级至金牌能够抵消对方所有金牌等级的禁区进攻型徽章。

追身火锅大师：追身火锅大师是灵活的阻攻球员，以快攻时紧追球员，在对方上篮或灌篮时追盖火锅闻名。升级至银牌或金牌能够发动更精确的追身火锅。

难以阻挡：拥有难以阻挡徽章的球员，能够轻易绕过对手设下的掩护。升级至银牌或金牌能更高效地绕过掩护。

进攻

SPRITE®隔人扣篮大师：Sprite®隔人扣篮大师徽章可以在出现适当灌篮时机下，增加球员在对方球员防守下完成强行灌篮的机率。若升级至银牌或金牌，可以进一步提高强行灌篮的成功率。

单骑快攻：拥有单骑快攻徽章的球员，能将球快速带过全场，并且展现高品质的控球能力。升级至银牌或金牌能让由后半场运球至前半场的速度进一步增加。

好斗者：拥有好斗者徽章的球员，能够通过肢体碰撞来消耗

对手的体力。升级至银牌或金牌能增加接触时消耗的体力。

掩护高手：拥有掩护高手徽章的球员所设立的掩护比较不容易通过或绕过。升级至银牌或金牌将可有更高的机会成功阻隔防守者。

攻守转换终结者：拥有攻守转换终结者徽章的球员更容易发动快攻，且有较高的投篮命中率。升级至银牌或金牌使快攻速度更快，且命中率更高。

空接终结者：拥有空接终结者徽章的球员比起其他球员更容易接球并完成空中接力。升级至银牌或金牌进一步提高空接成功率。



个性徽章



兢兢业业：相比与其他球员，兢兢业业的球员拥有更好的工作热情和职业道德。

冷静沉稳：冷静沉稳徽章能使球员在整场比赛中保持专注，手感不会完全冰冷。

领袖：当团队表现不佳时，领袖会以优异的表现在攻守两端引领全队。

副领袖：当团队领袖无法出赛或表现不佳时，副领袖会以优异的表现在攻守两端引领全队。

名留史册：名留史册的球员会为其雄心壮志而不懈奋斗。当人们在街上遇到时，也会发出赞许："就是他！球场的冉冉巨星"。

善于表现：拥有善于表现徽章的球员总是能够轻松地表达他的感受，他很容易察觉全队正面或负面的士气变化。

坦言相对：拥有坦言相对徽章的球员真诚可靠，直来直往。对教官型教练的指导反应良好。

执行者：执行者能够透过强硬的肢体碰撞打乱对手球员的节奏。

场上教练：拥有场上教练徽章的球员能够在任意时刻要求、呼叫战术，并指示队友投篮。

好言相向：拥有好言相向徽章的球员喜欢更倾向友善的言谈和交谈。对教官型教练的指导反应不佳。对恶言相向的人不太友善。

客场杀手：拥有客场杀手徽章的球员能在客场比赛时，在攻守两端迅速掌控节奏。

导师：导师能够让连续失误的年轻球员找回状态。

心理游戏：拥有心理游戏徽章的球员在防守对位球员时洞悉对手的行动，能打乱其比赛节奏。

控球主将：控球主将是位进攻领袖，在场上时能帮助队友提高进攻表现。

沉默寡言：沉默寡言的球员不太喜欢发表意见、很少抱怨，除非事情对自已很重要，否则通常不会与人交流。



火星塞：拥有火星塞徽章的球员，从一上场或是暂停后回场时就能打出精彩表现并激活队友。

无私：无私的球员愿意为了球队的成功牺牲个人成就，对他来说，唯一重要的数据就是胜场数。

硬汉：硬汉是一位能够克服疲劳和伤势，不会因其使能力严重衰退的坚韧球员。

神气十足：神气十足的球员用高调的动作来掌控节奏，如：灌篮、空中接力、进球加罚、终结脚踝、连续射篮、在比赛尾声追平或反超比数。

终结者：终结者会于比数接近的第四节或延长赛中提升全方面的表现，并且帮助球队最终赢得胜利。

职业楷模：拥有职业楷模徽章的球员总是第一个到健身房，最后一个走，永远是最勤奋的敬业工作者。无论场上场下，都坚持 110% 的付出。

亲切友善：拥有亲切友善徽章的球员非常平易近人，总是对队友、教练，球迷和媒体前很友善。

遇强则强：遇强则强徽章能在对位球员优秀发挥或是球队在比赛后段表现低落时，提升能力并挺身而出。

防守支柱：防守支柱是防守端的坐镇大将，在场上时能提升队友的防守实力。

随性：拥有随性徽章的球员能随时保持冷静。冷静的球员，士气通常不会有剧烈的正面或负面波动。

难以预料：拥有难以预料型球员的士气和能力会随着比赛表现呈现出巨大波动。

灵魂人物：拥有灵魂人物徽章的球员在情况失利的时候能使球队团结一致，并会确保球队专注在比赛当中，不容有失。

黄金时段：拥有黄金时段徽章的球员在特殊意义的比赛时，会加快他的比赛节奏，例如季后赛、世仇对抗赛、强队对抗和主场作战，以及老东家时。

奖杯攻略 NBA2K15

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	13
最少通关次数	MyCareer、MyGM、MyTEAM以及快速比赛各一次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
其他需要	无

白金路线

1. 快速比赛：作为 PS4 平台上第二款《NBA 2K》系列"游戏，本作的奖杯难度依然棘手。首先观看一场 2KU 的训练视频即可拿到"早餐俱乐部"奖杯。接下来有 12 个奖杯可以在快速比赛中解锁，进入快速比赛后，游戏时间至少要设定在单节 6 分钟以上才视作有效。不过难度方面可以任意选择，如果觉得对付电脑比较麻烦的话，可以直接双手柄搞定。能够解锁的奖杯如下：

1.大三元
2.三分雨
3.如入无人之境
4.压哨一投
5.跑轰战术
6.天外飞仙
7.火力掩护
8.人间兵器
9.熟能生巧
10.记得我吗?
11.尺有所长
12.安啦，交给我吧

2.MyCareer：本作的个人模式和以往有所不同，除了加入联盟的情节发生改变外，更主要的是部分刷奖杯手段的效果变得没有那么明显了。玩家选定球员时除了考虑到身高体重等搭配是否合理外，最主要的还是明确场上的位置。如果想要快速得到相关奖杯，建议还是选择空位比较保险，这样能够保证大部分时间

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

球权都掌握在自己手上。助攻抢断等数据也比较容易拿到，玩家最高多开几个存档，以便不时之需。能够解锁的奖杯如下：

1.好好学生
2.大众情人
3.忍无可忍
4.我的每日球员
5.全明星制霸
6.尽善尽美
7.无穷无尽
8.单曲循环
9.你的徽章呢？
10.成事在你
11.我行我素
12.你赚了多少？

3.MyGm：玩家不仅要操控整支球队，还要时刻关注场外状况。比如教练、门票销量以及会场商品等都要玩家亲自管理。比赛条件的设定可以根据玩家的喜好来设定，玩家可以搜索ID：SNAKE_7，这位国外的大神已经创建好了适合刷奖杯的球队阵容，对玩家们有不小的帮助。想要取得该模式的全部奖杯至少还需要五万点的VC值来购买球队的经营权，相关奖杯如下：

1.脱颖而出
2.一代枭雄
3.企业家
4.腰缠万贯
5.名利双收
6.天降英才
7.商业巨子
8.阿喀琉斯之踵
9.绝对主导
10.Sprite® 灌篮达人

4.MyTEAM：这是个让人又爱又恨的游戏模式，爱的是玩家可以通过丰富的比赛和挑战来组建属于自己的全明星阵容，恨的是整个过程要花费大量的时间，如果不想为此付出金钱代价的话，更是难以在网战中获得胜利。好在官方修改了球员卡片的获得方式，使得我等“平民”也能在不课金的情况下拿到不少优秀的球员，这也在一定程度上降低了获得奖杯的难度。相关奖杯如下：

1.尽管说不
2.无坚不摧
3.称霸赛根本不算什么！
4.世界之巅
5.光芒四射
6.一网打尽
7.有完没完？
8.我爱死这个了
9.朋友，时间就是金钱
10.既入此道，断难回头

5.MyPark：篮球公园的概念在本作中被进一步放大，玩家可以操控原创球员前往美国街头的篮球场，与全世界玩家一同享受篮球的魅力。比赛中还可以用VC点数为赌注，来赢得更多的比赛奖励。建议最好找几个好友一同刷奖杯，不过对国内玩家来说，MyPark最难的部分可能要数网络的限制了。当完成篮球公园后再回去刷之前遗漏的奖杯，基本剩下的都是能在快速比赛中需要“刷脸”才能拿到的挑战类奖杯了。最后部分相关奖杯如下：

1.街头龙虎
2.幸运七连星
3.砸场子
4.飞黄腾达

奖杯说明

应有尽有（白金）

取得条件：获得所有的NBA 2K15奖杯。

大三元（铜杯）

取得条件：在非模拟比赛中，以任一球员拿下大三元纪录。

奖杯说明：玩家要在比赛中为任意一名球员刷出“三双”数据，即三项统计数据达到十以上。最容易的就是得分、篮板和助攻这三项了。将比赛难度设置成最简单，同时时间也调的长一些，这样能方便我们刷数据。

三分雨（铜杯）

取得条件：在一场非模拟比赛中使用任何一支球队投中至少15个三分球。

奖杯说明：找库里之类的三分好手，在比赛中多寻找空位投三分很容易完成。

如入无人之境（铜杯）

取得条件：在非模拟比赛中，抓下10个进攻篮板。

奖杯说明：推荐使用霍华德，尽量给那些投篮较差的队友制造机会。对手最好挑些水货中锋，虽然现在联盟中也没几个好中锋了。可以和“大三元”一起解。

压哨一投（铜杯）

取得条件：在计时器归零时投进致胜球。

奖杯说明：不用刻意刷的奖杯，多打几场怎么都会找到绝杀的机会。注意这个绝杀一定要严格意义上的零秒出手，剩余零点几秒的准绝杀是无效的。

跑轰战术（铜杯）

取得条件：在非模拟比赛中，于一次快攻中投进三分球。

奖杯说明：下快攻时在三分线外投篮并命中即可。

天外飞仙（铜杯）

取得条件：在任何一场比赛中投中未过中线的超远三分。

奖杯说明：基本就是拼人品的奖杯，玩家要在本方半场投进超远三分。即使将三分数值调到最高也有可能需要多次尝试。建议用双手柄控制两支球队来解，能节省不少时间。

火力掩护（银杯）

取得条件：使用凯文·杜兰特在一场比赛中得到54分。

奖杯说明：即使不调整比赛数值，单场54分对于“得分机器”而言也并非难事，进攻机会都交给杜少即可。

人间兵器（铜杯）

取得条件：使用史蒂芬·库里在单节拿下22分。

奖杯说明：注意奖杯要求的条件是单节拿下22分，可以和“三分雨”一起来解。

熟能生巧（铜杯）

取得条件：在一场单人比赛中投中7个完美出手时机的跳投。

奖杯说明：投篮时脚下的光圈闪烁绿色时代表着完美的出手时机，建议多在训练场找找手感，可以与“火力掩护”一起解。

记得我吗？（铜杯）

取得条件：变更教练战术板中的防守设定。

奖杯说明：在比赛中呼叫暂停来设置球队的战术体系。

尺有所长（铜杯）

取得条件：使用花式运球技巧在你对位球员头上得分。

奖杯说明：找个控球较好的后卫，在对位球员面前使用右摇杆的花式运球后成功投篮得分即可。最好在罚球线范围完成此动作，进球的概率较高。

安啦，交给我吧（铜杯）

取得条件：在争抢地板球时，倒地命中投球。

奖杯说明：在本方半场发底线球时，使用滚地传球，然后控制接球队员一直跟球走。等对方球员快要过来抢断时立即使用投篮按键倒地拿球，在倒地状态下完成投篮并得分就能解锁奖杯。注意该名队员投篮能力一定要过硬，建议使用杜兰特来刷，毕竟“书包侠”现实中就是用倒地拿球的方式来练习投篮的。

一“触”即发（铜杯）

取得条件：在MyPLAYER中成功完成一次强行灌篮。

奖杯说明：确保自身球员灌篮等身体数值达到70以上，侵入对方内线后隔人暴扣即可，最好装备相应的灌篮技能。

好好学生（铜杯）

取得条件：在MyCareer中让你的教练满意度提升至80%。

奖杯说明：比赛中尽量完成教练提出的挑战目标，比如盯防对位球员或是拿到要求的分数等，这样赛季结束时就能获得较高的满意度。

大众情人（银杯）

取得条件：在MyCareer中获得500万球迷。

奖杯说明：想要得到球迷的青睐，除了赛场上的全面表现外，赛后发布会上的问题回答也是至关重要的。尽量选那些讨好球迷的说法，完成代言条件同样能增加球迷数量。

忍无可忍（铜杯）

取得条件：在MyCareer中请求被交易。

奖杯说明：进入第二个赛季后就能提出转会申请了，交易到任何一个球队都能够拿到奖杯。

我的每日球员
铜杯

取得条件: 在MyCareer模式中成为一名NBA先发球员。

奖杯说明: 比赛中表现足够优异的话自然会成为先发球员，不用刻意去解锁该奖杯。

全明星制霸
银杯

取得条件: 在MyCareer模式中入选NBA全明星阵容。

奖杯说明: 能否进入全明星最主要是粉丝的数量，可以和“大众情人”一同完成。

尽善尽美
银杯

取得条件: 在MyCareer中将一项属性完整升级。

奖杯说明: 这个奖杯在一开始就要着手准备，由于改变了技能提升的方式，所以想要完成一项属性的满级还是要花些时间。建议以投篮属性为目标来提升，毕竟任何位置的球员都会用到。

无穷无尽
铜杯

取得条件: 在MyCareer中获得一次额外的属性升级。

奖杯说明: 额外属性升级具有一定的随机性，目前得知的较好方法是为队友刷数据，比如助攻其得分，这样拿到额外属性升级的概率比较大。

单曲循环
铜杯

取得条件: 在MyCareer中取得一首主题曲。

奖杯说明: 选定一首歌曲为赛前主题曲即可。

你的徽章呢?
铜杯

取得条件: 在MyCareer中获得一个徽章。

成事在你
铜杯

取得条件: 在MyCareer中获得一次大三元纪录。

我行我素
铜杯

取得条件: 在十天合约到期后被球队抛弃。

奖杯说明: 第二次拿到球队的十天合同后选择消极对待比赛，这样合同到期时就能与他们说再见了。

你赚了多少?
银杯

取得条件: 在MyCareer中以自由球员身份签下顶薪合约。

街头龙虎
铜杯

取得条件: 在MyPARK至少达成3连胜。

幸运七连星
银杯

取得条件: 在一场MyPARK的比赛中得到至少7分、7次助攻和7个篮板。

砸场子
铜杯

取得条件: 在一场MyPARK的比赛中终结对方球队至少3连胜的战绩。

奖杯说明: 进入篮球公园后可以查看对方的连胜场次等数据，挑选满足条件的对手并击败他们即可解锁奖杯。

飞黄腾达
银杯

取得条件: 在MyPARK中取得全明星声望。

脱颖而出
铜杯

取得条件: 将MyGM等级提升至35级。

一代枭雄
银杯

取得条件: 将MyGM等级提升至100级。

企业家
金杯

取得条件: 在MyGM中买下一支NBA球队。

腰缠万贯
铜杯

取得条件: 在MyGM中单赛季盈利3500万美元。

名利双收
铜杯

取得条件: 在MyGM中实现赛季盈利同时夺得该季NBA总冠军。

天降英才
铜杯

取得条件: 在MyGM中选进一位百年难得一见的潜力新秀（评分在88以上）。

商业巨子
铜杯

取得条件: 在MyGM中获得年度最佳经理。

阿喀琉斯之踵
铜杯

取得条件: 在MyGM中为NBA选秀进行考察时发现伤病隐患。

绝对主导
铜杯

取得条件: 在MyGM中连续四周在总经理战力排行榜上位列第一。

尽管说不
铜杯

取得条件: 在MyTEAM中购买一组卡包。

无坚不摧
铜杯

取得条件: 在MyTEAM的称霸赛中赢得一场比赛。

称霸赛根本不算什么!
银杯

取得条件: 在MyTEAM的称霸赛中获得99颗星。

奖杯说明: 本作在称霸赛评价上做了些改动，玩家必须拿到特定的点数才算完成，而且过程中无法查看已获得的星级。不同的动作能够提升相应的点数，具体如下:

1.投篮	2
2.三分射篮	3
3.助攻	3
4.篮板球	6
5.拦截	6
6.抢断	6
7.制造罚篮	1
8.中锋低位向高位轮转	5
9.上篮	2
10.灌篮	3
11.快攻	4

世界之巅
银杯

取得条件: 在MyTEAM的季后赛之路中成为第一种子。

奖杯说明: 由于改变的比赛限制，玩家在拿到第七种子前无法使用金卡球员，所以想要拿到这个奖杯比较困难。种子顺序以及具体要求如最下方表格

光芒四射
金杯

取得条件: 在MyTEAM中获得一名钻石级球员。

一网打尽
铜杯

取得条件: 在MyTEAM中完成14～15的NBA收藏。

有完没完?
铜杯

取得条件: 在MyTEAM中完成历史收藏。

我爱死这个了
铜杯

取得条件: 在MyTEAM的拍卖行购买一张卡。

朋友，时间就是金钱
铜杯

取得条件: 在MyTEAM拍卖行中出售一件物品。

既入此道，断难回头
铜杯

取得条件: 完成MyTEAM教学。

Sprite® 灌篮达人
铜杯

取得条件: 在Sprite®灌篮大赛中胜出。

早餐俱乐部
铜杯

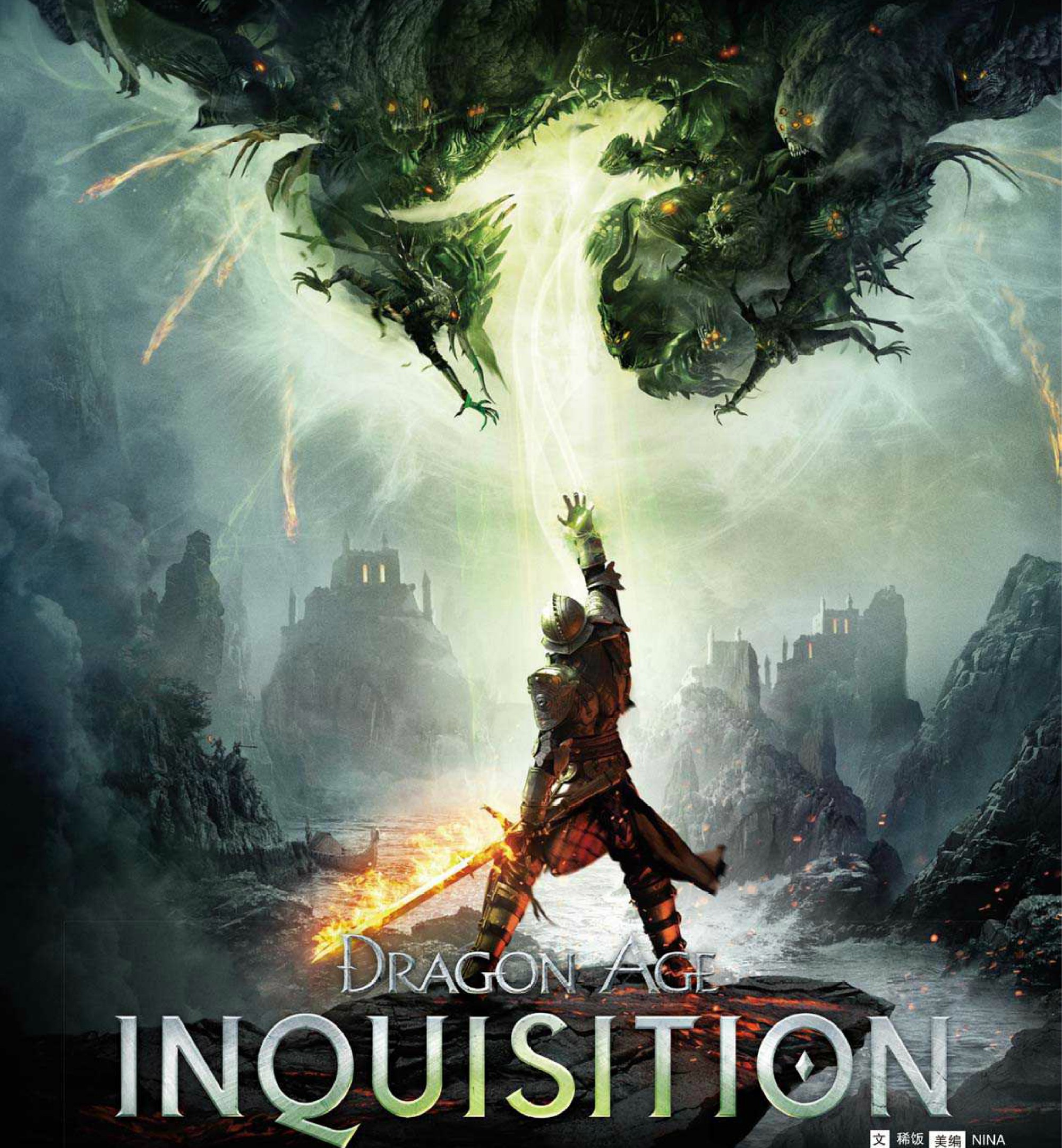
取得条件: 观看1段2KU训练影片。

级别	胜利进阶数	留级	降级损失	奖励
预选赛	3	–	–	第八种子
第八种子	4	2	10	第七种子
第七种子	5	3	9	第六种子
第六种子	6	4	8	第五种子
第五种子	7	5	7	第四种子
第四种子	8	5	7	蓝宝石约翰・沃尔
第三种子	8	5	7	蓝宝石保罗・乔治
第二种子	9	5	7	蓝宝石史蒂芬・库里
第一种子	10	8	4	蓝宝石拉塞尔・威斯布鲁克

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

龙之世纪 宗教审判		EA	角色扮演
PS4	Dragon Age: Inquisition		美版
	2014年11月18日	本地1人，在线1~4人	对应年龄：17岁以上
	售价为59.99美元		

在笔者写下这篇文章时，《龙之世纪 宗教审判》已经在今年的TGA游戏大赏上获得了年度游戏的称号，为这款在11月发售的作品又增添了一层光环。本作拥有200小时以上的丰富游戏内容，还有耐玩度同样极高的联网模式，而虽然如此，白金所需时间如果卡得够紧，却只需要80小时就能达成，所以无论是喜欢品鉴剧情享受游戏乐趣的玩家，还是以白金为第一目标的奖杯迷，都可以在本作身上找到自己想要的东西。本次PS4专辑上，就让稀饭我来跟大家详尽解析一下游戏的方方面面吧。



文 稀饭 美编 NINA

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
L1	开启/关闭指挥环
R1	技能快捷键1
L2	长按开启第二页快捷键
R2	普通攻击（长按可持续攻击）
L3	发动侦测
R3	锁定敌人
△	技能快捷键2
○	技能快捷键3
×	跳跃
□	技能快捷键4
十字键↑/↓	顺序更换目前控制队伍成员
十字键←	开启地图快捷键
Option	游戏系统菜单
触控板	开启/关闭战术视角

界面解释



1. 当前控制角色与其生命值
2. 第一个队友与其生命值
3. 第二个队友与其生命值
4. 第三个队友与其生命值
5. 小地图
6. 技能环（图标为技能与其对应快捷键，黄色圆环为耐力值/魔力值，右上方黄色条为专注槽）
7. 当前追踪任务

特殊操作说明

《龙之世纪 宗教审判》是纯粹的角色扮演游戏，所以基本操作还是非常简单明了的，但是本作也顺应潮流加入了一些新的操作元素，这里将会详细说明一下。

●指挥环

从造型和开启所用的键位看来，这个指挥环会让人想起“《质量效应》系列”中的指挥环，事实上两者也有一些相似之处，例如它们都能够用于指挥角色使用生命值恢复道具。不过因为本作拥有“《龙之世纪》系列”特有的战术视角，所以指挥环当中没有针对单个队友的使用技能指令，只有针对全队队友的指挥命令，具体的项目请参照下图的解析。



1. 回复药槽
2. 自定义消耗品槽1
3. 自定义消耗品槽2
4. 全员攻击玩家控制角色当前目标
5. 全员散开
6. 呼叫/遣散坐骑
7. 消除之前传达的命令
8. 全员原地等候

●侦测

这是本作中按照目前游戏界潮流而加入的环境侦测系统，最主要的功能就是通过放出侦测波来高亮显示角色身周一定范围内的可互动物品，包括能够拾取的素材和能够开启的宝箱，还有大门、木梯和开关等能够通过检查去启动或利用的环境元素。虽然游戏中现出的侦测波动画覆盖范围并不大，但实际生效范围却相当大，被高亮的物品甚至在被障碍物挡住的情况下也能够显示出轮廓，而且只要玩家侦测到任何物品，则按下侦测键时传来的反馈声音中会带上特殊的音效，所以非常适合用来寻找东西。

对于某些任务特定要搜寻的物品和隐藏的收集品，侦测也是玩家惟一能够找到它们的手段。只要环境中存在这样的物品，小地图的边框就会闪动，队友也会出言提醒，这时候玩家启动侦测，除了常规的高亮效果，还会在角色脚下用亮光提示物品所在的方向，一直按照侦测提示前进，来到物品旁边后再使用侦测，隐藏的物品就会变成可互动状态，方便玩家拾取或调查。

侦测没有冷却时间，玩家可以无限制使用，在开启对应的审判所增益后还可以进一步扩大侦测的感应范围，使其变得更为实用。

●锁定敌人

因为家用机版的《龙之世纪 宗教审判》不能像PC版一样用鼠标点选敌人进行攻击，所以本作中会有锁定功能来让玩家在不同敌人中选择一个追踪攻击。在平常状态下，玩家的攻击也自动带有锁定功能，只要身周存在敌人就会自动向其进攻，但是这种锁定非常松，玩家只要随意转动视角就有可能会改变锁定的对象，手感上更接近于动作游戏。但是玩家只要在角色自动锁定了某个角色的时候按下R3键，就可以固定追踪这一个敌人，此时玩家左右推动右摇杆并不会移动视角，而是更改固定追踪的敌人，每推动一下就换一个目标。

锁定功能对于远程职业来说作用非常大，可以让其锁定对方的施法者或者强大的敌人，有针对性地施放攻击或是控制法术。但是对于近战职业来说，这种锁定方式会导致视角变得非常混乱，加上本作的动作元素已经非常强，近战职业经常要以一敌多，用更灵活的自动锁定来对付敌人会比固定追踪更方便。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

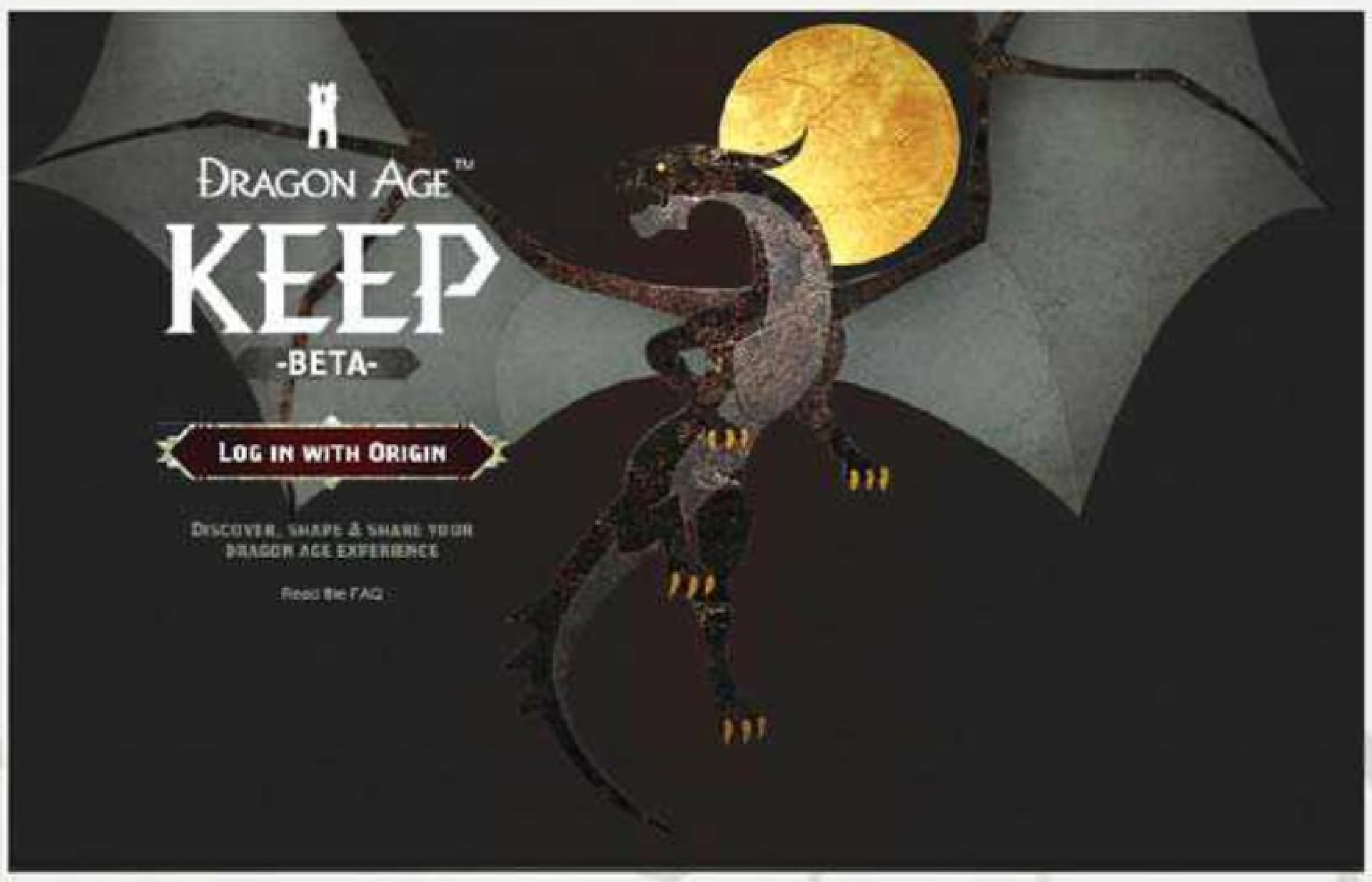
龙之世纪 珍藏 使用指南

什么是《龙之世纪 珍藏》

这是一个由Bioware推出的应用，基于HTML5技术开发，所以可以通过浏览器访问，所以几乎所有主流电子设备都能够访问。《龙之世纪 珍藏》推出的目的就是为了应对日渐复杂的游戏平台环境和“《龙之世纪》系列”中存档继承的高复杂度而推出的应用，其最主要的功能就是让玩家能够在这个应用中选择《龙之世纪 起源》和其资料片《觉醒》还有《龙之世纪 II》中超过30个重要抉择，并且将其产生的影响直接继承到《龙之世纪 宗教审判》中。不再有继承错误，也不再有丢失存档的麻烦，玩家甚至都不用记得自己当初选择的到底是什么，只要按照应用中的提示一步步选择，然后在进入《龙之世纪 宗教审判》时选择从《龙之世纪 珍藏》中继承存档，就可以把过往的选择载入到游戏当中，创造一个独属于自己的《龙之世纪 宗教审判》世界。

如何使用《龙之世纪 珍藏》

《龙之世纪 珍藏》对应9种语言，不过很可惜没有中文，按照我国的普遍教育内容来看，大部分玩家应该会选择使用英文，不过如果读者大人的日语更为高明，也可以选择使用日语界面，而如果你既不精通英文又不擅长日文，那下文的这篇教程应该能够帮助你快速学会使用这个应用。



●第一步：进入《龙之世纪 珍藏》页面

登陆："https://dragonagekeep.com/"或是扫描本段文字配套的二维码就可以进入到《龙之世纪 珍藏》的页面，因为使用这个应用需要一个EA自己的PC客户端Origin的账户，所以请没有相关账户或是已经遗忘的玩家先去注册一个。更换语言选项是在页面的最下方，点选下拉箭头就可以找到其他语言的选项。

●第二步：登陆Origin的账户

点选第一步进入的页面中的“Log in With Origin”，输入你的账号与密码，然后选择登陆。



●第三步：确认账号

如果玩家登入成功就会看到本段中的界面，其中“Connected Personas”文字下方会显示玩家在哪一个平台上有对应的存档，稀饭我前两作都是在PC上玩，所以这里就会显示有两个PC存档。选择“Proceed”，应用就会默认玩家使用这个账户登入，如果发现登错了账户，请用下面的“Logout”登出。



●第四步：确认选择

在这个界面，玩家需要开始一步步地从《龙之世纪 起源》开始，确认自己在游戏中的选择，点击页面下方的“Review Your Records”就可以开始。注意整个过程不需要玩家上传任何存档之类的内容。

正式进入游戏会开启一个教程，告诉玩家如何使用这些选项，最主要功能有几个：

1. 左上角可以选择玩家当前要对哪一部系列作品作出选择。

2. 玩家一开始能够看到的是选择的大组，点进去后会开启选择的小分类，这里面的选择才会细分到每一个游戏中的重要选择上。

3. 玩家作出任何选择，系统都会智能地根据选项来更改其对其他选项和作品状况的影响，而如果玩家后面修改的选择会影响到前面的选择，则会收到提示。

4. 玩家在作出选择后，对应选项的图案也会发生变化。

鉴于大部分选择还是非常直观明了的，这里就不一一详细说明每一个选择的内容了，不然得花上非常惊人的篇幅，日后有机会稀饭我应该会在专辑上进行全面的分析和介绍。



●第五步：进行选择

通过教程后，玩家还可以在主界面中看到一些新元素，主要是出现在右边的边栏上，包括世界状态“World State”下面的四个按钮，第一个是播放，应用会开启一段简单的动画，来描述玩家目前的世界故事线，按下第二个按钮就可以向其他玩家分享你的世界线，第三个按钮则是让系统自身随机选择每一个选项，以创造一个完全出人意表的世界线，最后一个按钮则是让玩家锁定目前的世界线状态或是解锁。

下面的Load Another World State则是让应用读取玩家自己的过往游戏存档（如果有的话），然后把对应的选择导入到目前的世界线中，也就是等于继承了玩家



之前的存档，有玩过系列前两作的玩家可以通过这种方式快速继承存档到《龙之世纪 宗教审判》当中。

关闭右方的边栏，然后看向画面的左上角就会看到“Tapestry”旁边也有一个菜单按钮，打开就可以看到另外一个边栏，内容就是各种主要功能：

1. “World State”，就是让玩家进入世界线存档界面，这里玩家可以保存最多 10 个世界线，然后还可以查看《龙之世纪 宗教审判》的世界线存档和朋友分享的世界线存档。

2. “Heroes” 能够让玩家查看自己在《龙之世纪 起源》和《龙之世纪 II》中的每一个英雄的状态，以此选择自己想要导入的英雄。

3. “Career” 能够让玩家查看自己在过往作品当中的状况，但是似乎使用 MOD 会导致历程失效，于是稀饭我这里的经历变得惨不忍睹，《龙之世纪 起源》的历程还全部丢失了……

4. 后面的 “Beta Feedback”、“Replay Startup”、“The Last Court” 和 “Logout” 都是功能项目，这里就不再赘述了。

最后，如果玩家的选择和其他选择之间出现冲突，则玩家会收到提示，玩家可以选择继续使用目前的选择，系统就会自动把冲突的选择进行更改，但玩家也可以选择不使用目前的选择，来保留那些冲突的选择所处的状态。

●第六步：上传世界线

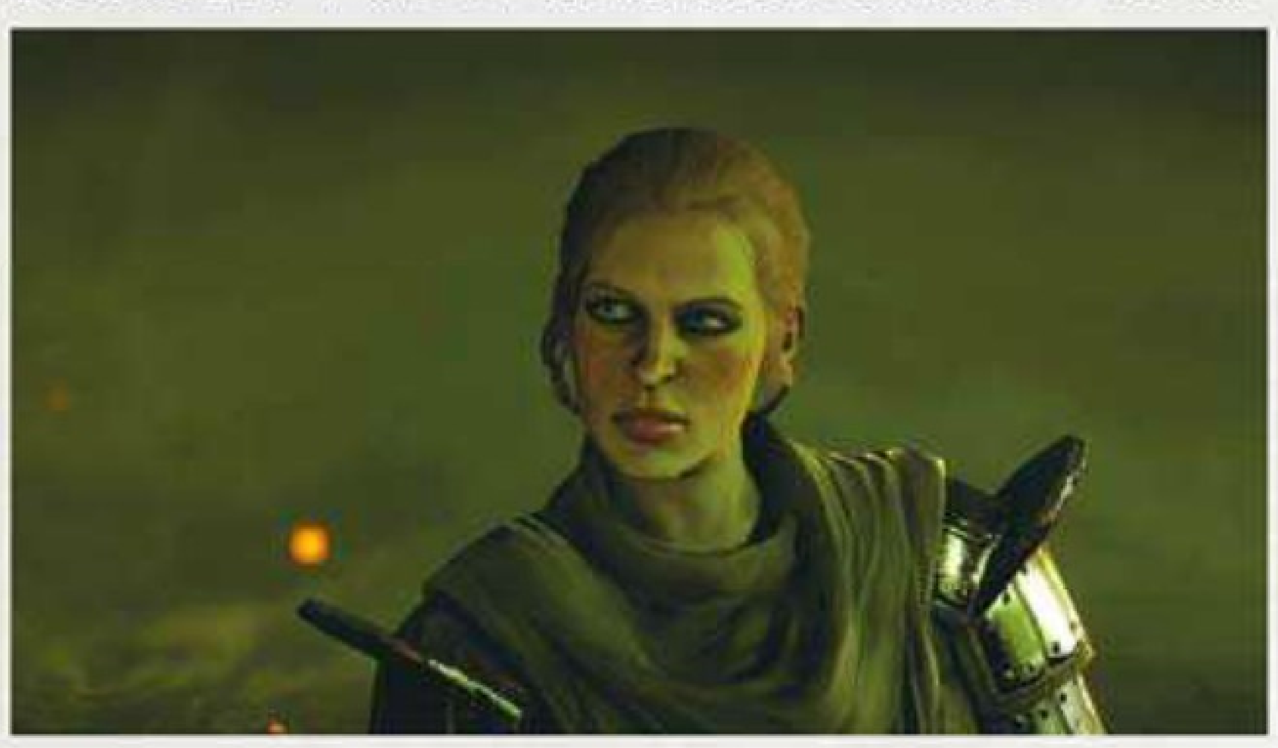
在选好所有的选择后，玩家可以点击网页右上角有着 “DAI” 字样的电脑屏幕图案，重新打开右方的边栏，选择最下方的 “Export To DA Inquisition”，就可以把目前的选择上传到当前的世界线存档当中，然后玩家就可以准备将其载入到游戏当中了。



之后将存档载入到游戏中的部分将会在创建人物说明部分详细介绍，请前往参阅。

角色创建

《宗教审判》的主角创建方式变回了系列第一作的完全自定义，玩家能够设定角色的性别、种族、外观、声调和职业，这几个自定义部分合起来也足够产生不少的自定义组合了，加上外观部分的设定项目繁多，绝对足够让玩家们创作出属于自己独一无二的角色。鉴于这个部分的项目比较复杂，而且还涉及到继承前两作存档的问题，所以本次攻略将会对这一部分进行详细说明。



选择种族与性别 Race & Appearance

本作的种族与性别是在同一个界面中选择的，默认的性别是男性，但玩家可以通过单击 L1/R1 键来更改，性别本身除了影响角色的外观，并不会对角色的能力造成影响。

而在种族方面，本作有四个种族供玩家选择，他们不但外表有差异，本身也带有一些种族特长，能够一定程度上影响角色在不同方面的表现，下面将会一一解析。

1.人类（Human）

德达斯大陆上最常见的种族，外形也是最大众化的，其种族优势是角色在游戏初期可以获得一个额外的技能点，能够比其他角色更快地掌握更多技能。

2.精灵（Elf）

曾经在德达斯大陆上繁盛一时的种族，如今却已经衰落，部分精灵选择与人类一同生活，成为城市精灵，一部分则恪守古老传统在野外生活，成为达利许精灵，玩家这一次固定会扮演达利许精灵，其种族优势是对远程攻击有 25% 的额外防御力。

3.矮人（Dwarf）

整个种族大部分生活在地底之下的矮人身材并不高大，但是强壮结实，而且天生能够感应到石头之下隐藏的财宝和矿石。不过玩家扮演的是来自一个地表矮人家族的成员，他们因为各种原因自愿或是被流放到地表，逐渐失去了地底下的感应能力，不过却发展出了自己的一套生活方式。因为矮人不会做梦，所以他们无法通过联系上幽界来获得法术的力量，按照这个设定带来的限制，矮人是不能够选择法师职业的，所以选择矮人的玩家请注意这一点。但同时，按照背景设定，矮人也因为同样的原因而获得了高于一般种族的魔法抗性，所以其种族优势是对法术攻击有 25% 的额外防御力。

4.坤拿利人（Qunari）

本作中新增的主角可选种族，其外表是高大并且头上长角的人形生物，虽然看起来像是有恶魔血统，但实际上其种族遵照着“昆”这一集体主义的思想来构筑社会。不过玩家扮演的是被驱逐到社会之外的“灰之民”，作为雇佣兵团成员而维生。人高马大的坤拿利人种族优势是 10% 的额外物理防御力，非常适合想要当战士的玩家。



选择职业 Class

本作中的基础职业仍然是系列惯有的三个：战士、盗贼和法师，不过本作有个比较体贴的地方，就是考虑到战士和盗贼都有两种作战风格，所以选择项目也增添了对应的分支，因此玩家能够在这个界面当中看到五个职业选项，下面将会一一说明。

1.双持盗贼（Rogue：Dual Wield）

走近战风格的盗贼，使用的武器会是两把单手武器，所以必须在贴近敌人时才能够对其造成伤害。这一风格的盗贼更擅长于偷袭敌人，尤其擅

长对付使用远程攻击的射手和施法者。

2.射手盗贼（Rogue：Archer）

走远程风格的盗贼，使用的武器会是一把长弓，能够在很远的距离就对敌人展开攻击，而且还有相应的技能能够让角色躲避敌人的近身追击，是队伍中的主要攻击手。

3.双手武器战士（Warrior：Two Handed）

走强攻路线的战士，可以被视为是队伍中最强大的近战物理输出者，本身拥有不少大威力的攻击技能，部分技能还能够附加击倒敌人或令其眩晕的状态，同时也有不少的控制技能，能够阻止敌人靠近队友或是限制其能够造成的伤害。

4.持盾战士（Warrior：Weapon & Shield）

走肉盾路线的战士，本身会手持盾牌和单手武器作战，技能中既有物理进攻技，也有强化自身防御力甚至是格挡敌人攻击的技能，甚至能够通过嘲讽敌人来提高自身的仇恨值，吸引敌人攻击自己，是队伍最坚实的前锋。

5.法师（Mage）

法师没有分支，因为其作战方式都是依赖法术去定位，而平常的攻击基本固定为用魔杖对敌人展开持续的远程法术射击。和之前的作品中类似，法师的定位非常复杂，既可以是强大的法术伤害输出者，又可以是利用各种负面法术削弱和控制敌人的控场者，甚至可以是保持团队生存力的支援者，也因为如此，法师的上手难度比较高，第一次进行游戏的玩家最好做好心理准备。



选择难度 Difficult

本作中共有四个难度，分别是轻松（Casual），普通（Normal），困难（Hard）和噩梦（Nightmare），难度本身带来的影响主要是体现在战斗方面，包括敌人的配置和强度都会有所调整，其中困难和噩梦各对应一个奖杯，想要在一次游戏过程中拿下对应奖杯的玩家可以选择用噩梦难度开始游戏，但注意游戏过程会变得非常有挑战性。

另外游戏当中是可以随时更改难度的，所以选择了高难度的玩家发现自己已经无法应付战斗难度后随时可以改回来，但要注意，一旦更改难度，就无法获得两个高难度对应的奖杯。



导入世界线 The World So Far



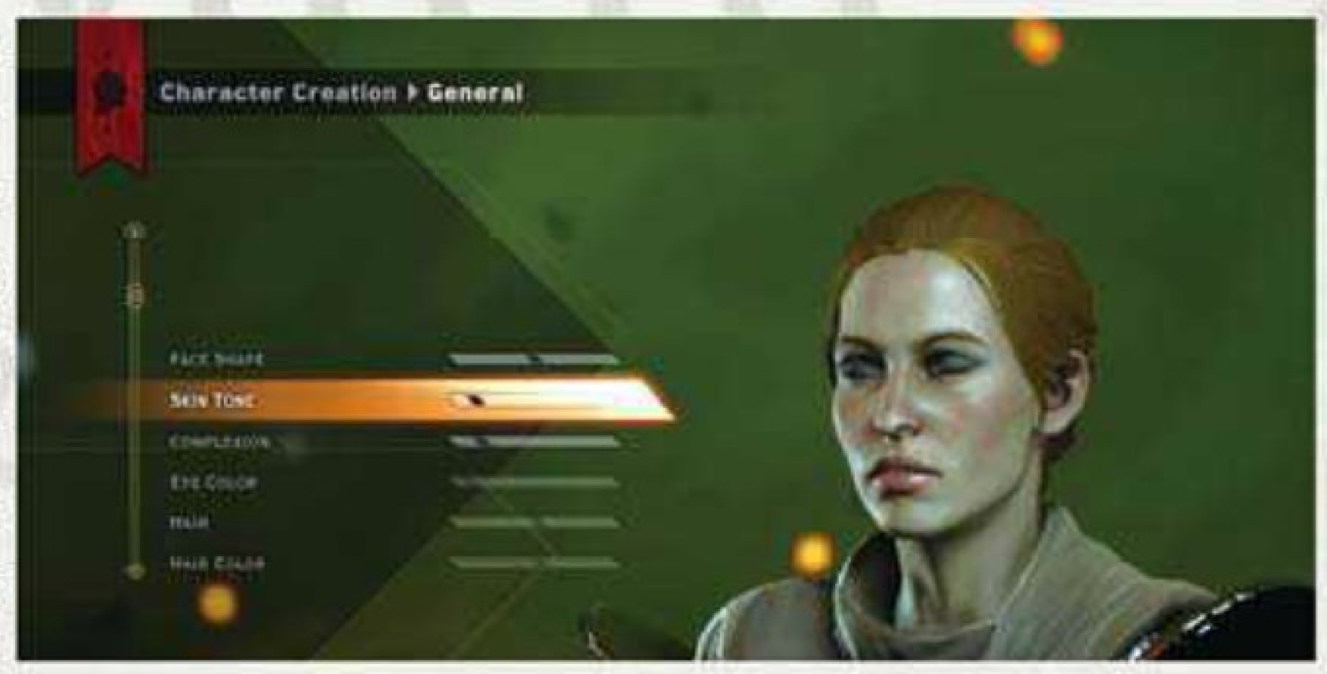
在完成以上选择后，游戏会对玩家的选择进行确认，一旦确认就无法更改，只能再开一个档了。完成确认后，游戏会要求玩家选择导入的世界线，这里玩家请先确认自己的网络状态，在主机上如果玩家没有联网，会被强制使用游戏中的默认世界线。

在确认连线的情况下，玩家如果已经绑定了EA通行证，那么游戏就会默认导入通行证对应的世界线存档，关于世界线存档的设置请玩家们参考上文当中的《龙之世纪 珍藏》使用指南部分。

如果玩家没有EA通行证，那么在游戏开始时会要求玩家先把自己的主机账号链接到一个对应的Origin账号上，玩家可以链接已有的账号，也可以链接一个新的账号，但如果想要继承存档，就要记得用自己的Origin账号先登录一下《龙之世纪 珍藏》，继承之前的游戏存档或是自己手动选择一个，然后再登录游戏并创建人物，才能够导入世界线。

世界线产生的影响非常多，包括人物存活和政局变化等等，随便一个变化都会让游戏的世界线发生变动，规模可大可小，所以严格来说大部分玩家的世界线都是有着一定分别的，本次游戏的攻略当中会以稀饭我个人的世界线为准，所以在一些角色存活状态甚至是事件细节上都可能会和读者们的版本存在差异，这是游戏本身的特点，实在无法在一次攻略过程中完全兼顾，所以不同选择产生的变化细节还是留待日后在读游戏中与大家分享，本次攻略仍然将以指引通关为目标。

角色外貌 Character Creation



本作中玩家的造型有个五个默认的版本，会以Head 1至5来标注，玩家们如果想要快速开始游戏，不妨选最顺眼的一个版本直接使用，但如果都不满意，可以选择最符合目标的一个，然后按下□键进入自定义界面进行更改。下面将一个个解释自定义项目的功能。

1.总体（General）

这里能够调整一些角色基本特征，包括脸部曲线（Face Shape），肤色（Skin Tone），皮肤特征（Complexion），瞳孔颜色（Eye Color），发型（Hair），发色（Hair Color）和口音（Voice）。对于不想要进行太细致的角色调整的玩家来说，这个项目提供的功能往往已经足够产生让人满意的角色。注意，玩家随时可以通过单击R1键来聆听角色的口音，以确认当前的口音是否对口味。另外口味偏东方的玩家在调整了脸部曲线和肤色之外也别忘了调整皮肤特征，欧美人习惯了角色皮肤上存在着雀斑等明显的斑点，但并不符合东方审美，玩家可以用调整皮肤特征来尽量减弱这一点。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

2.头部与耳部（Head And Ears）

这个部分主要是对头部和耳朵进行细调，项目内容比项目名称所提及的要稍微多一点，包括耳朵尺寸（Ear Size），耳朵位置（Ear Position），耳垂尺寸（Earlobe Size），颧骨宽度（Cheekbones），颧骨形状（Cheek Shape），眼眉尺寸（Brow Size）和额头尺寸（Forehead）。其中颧骨形状的调整中，垂直移动为调整颧骨的突出程度，在角色正面不太看得出来，需要用右摇杆移动到角色侧脸观察，同样的情况还会出现在眼眉尺寸和额头尺寸中，同时其实后两项调整更接近于更改角色的眉毛位置和额头的形状，具体效果玩家需要自己调整来体会一下。

3.眼睛（Eyes）

这个项目是对眼睛的细节调整，包括眼睛形状（Eye Shape），眼睛尺寸（Eye Size），眼睛位置（Eye Position），眼角朝向和眼距（Eye Rotation And Spacing），眼眉风格（Eyebrow Style），眼眉朝向（Eyebrow Position），睫毛风格（Eyelash Style），外瞳孔颜色（Outer Iris Color）和内瞳孔颜色（Inner Iris Color）。因为眼睛对于角色的整体外貌影响比较大，个人建议玩家们在调整的时候最好谨慎，如果觉得效果不满意又忘了原本的版本是哪一个，请果断按○键退出调整，因为只要玩家在调整后不按下×键确认，更改就不会执行。比较建议调整的项目有眼睛尺寸、眼角朝向和眼距还有眼眉风格，这三者都是比较直观的外貌特征更改。

4.鼻子（Nose）

专注于调整鼻子的项目，内容包括鼻子形状（Nose Shape），鼻子尺寸（Nose Size），鼻子位置（Nose Position），鼻梁尺寸（Nose Bridge Size），鼻梁位置（Bridge Position），鼻端尺寸（Nose Tip Size），鼻端位置（Nose Tip Position），鼻翼尺寸（Nostril Size）和鼻梁破损状况（Broken Nose）。鼻子重要性没有眼睛那么高，但是对于鼻梁和鼻翼造型的调整也会一定程度上影响角色的外貌观感，请玩家谨慎调整，个人推荐调整鼻梁尺寸、鼻端尺寸和鼻翼尺寸，注意不是越小越好，要保持和整个脸部其他器官之间的尺寸平衡。

5.嘴巴与下颚（Mouth And Jaw）

这个调整嘴巴与下巴的项目内容包括嘴巴形状（Mouth Shape），嘴巴宽度（Mouth Width），嘴巴位置（Mouth Position），嘴唇厚度（Lip Thickness），下颚曲线（Jawline），下颚尺寸（Jaw Size），颌骨状态（Jowls），下巴尺寸（Chin Size），下巴形状（Chin Shape），双下巴（Double Chin）和喉结（Adam's Apple）。这一部分的调整比较考验玩家的技术，因为下巴的形状可以很大程度上决定脸型的好坏，不然也不会有女星专门去垫下巴了，同时嘴巴的宽度还有嘴唇厚度也能够决定一个角色的整体脸部感觉，所以调整的时候最好是配合着调。总体而言，这个项目当中的绝大多数内容都是值得调的——用女性角色时喉结当然除外——但要注意互相之间的效果会有连锁影响。

6.疤痕与纹身（Scars And Tattoos）

这个部分对于国人玩家来说可能不太受待见，不过如果玩家需要塑造一个身经百战的硬汉或是彪悍的女汉子，一些疤痕或是纹身其实可以增强角色的个性，其项目包括疤痕类型（Scars），疤痕深度（Scar Intensity），疤痕水平位置（Horizontal Position），疤痕垂直位置（Vertical Pisition），图腾造型（Tattoo Design）和图腾颜色（Tattoo Color）。鉴于是否使用疤痕和纹身完全是个人选择，这里就不多作推荐了，喜欢的玩家不妨自行尝试一下效果。

7.化妆（Makeup）

这个部分对于男性角色来说效果有限，除非玩家想要塑造一个脂粉味比较浓的角色，而对于女性角色来说则是非常好的外貌强化项目，包括了眼影颜色（Eye Shadow Color），眼影浓度（Eye Shadow Intensity），下眼影颜色（Under-eye Color），眉影颜色（Under-brow Color），眉影浓度（Under-brow Intensity），睫毛颜色（Eyelash Color），眼线颜色（Eyeliner Color），眼线浓度（Eyeliner Intensity），腮红颜色（Blush Color），腮红浓度（Blush Intensity），唇膏颜色（Lip Color），唇膏浓度（Lip Intensity），唇线颜色（Lip Liner）和唇彩亮度（Lip Shine）。从效果上来说，把眼影、眼线、睫毛还有唇膏颜色选好就已经算是勉强达成效果了，其他项目选得好可以增色，但是如果不懂行搞起来效果会一团糟，个人建议除非经验丰富，不然还是不碰为妙。

角色命名 Name Your Character

在完成所有的外观设置后，玩家可以自定义角色的名字，不同种族的不同性别角色都会有一个默认的名字，玩家可以通过点击□键进入自定义界面修改，之后按下×键确认即可。



对话系统详解

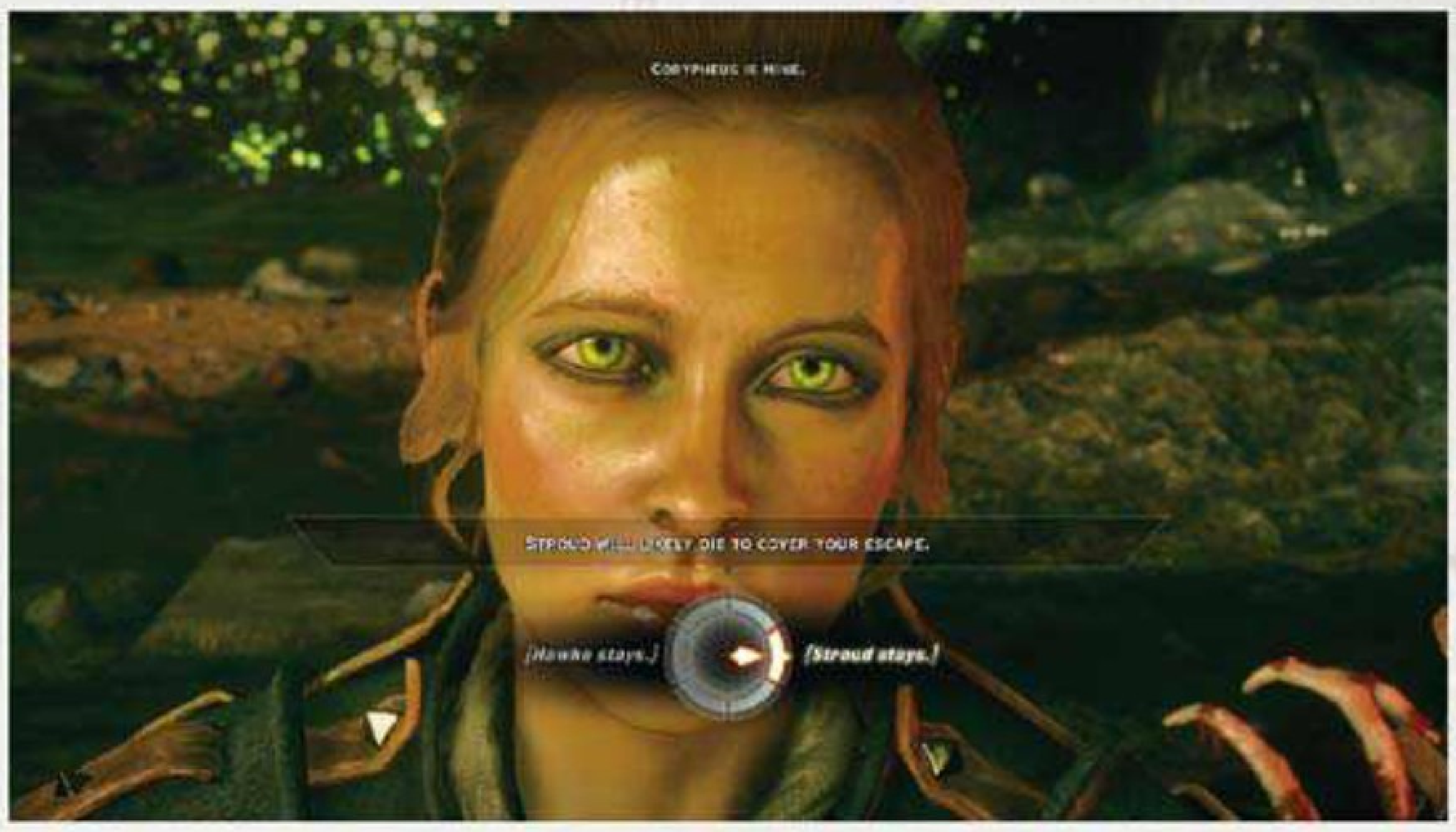
因为本身是个RPG，所以《宗教审判》的对话选项自然和系列其他作品一样丰富，不过本作对于"《质量效应》系列"的对话轮进行了进一步的参考，在整体上已经做到了简单易懂，玩家需要选择的对话不但会有一句能够展现对话本意的简单句子给玩家预览，还会配以相应的符号，所以哪怕玩家对于话语的原意并不完全了解，只要通过其对应的符号就能够大概理解自己的选择对话对应的态度，通过下文的图标解释，玩家们就能够判断自己选择对话所产生的影响。

符号	对应内容
普通对话	
	普通对话选项
	详细询问选项
	攻击对方选项
	贿赂或付给对方报酬选项
	发展浪漫关系选项
	中止浪漫关系选项

符号	对应内容
特别对话	
	特别对话选项
	坚忍/冷酷对话选项
	悲伤对话选项
	欢快对话选项
	疯狂/尖刻对话选项
	疑惑对话选项
	惊讶对话选项
	恐惧对话选项
特别知识对话	
	街头知识对话选项
	政治知识对话选项
	历史知识对话选项
	人物知识对话选项
职业与种族限定对话	
	战士限定对话选项
	盗贼限定对话选项
	法师限定对话选项
	精灵限定对话选项
	矮人限定对话选项
	坤拿利人限定对话选项

同伴赞同度与浪漫关系

●同伴赞同度



这个系统是个隐藏数值，但是在游戏中会产生方方面面的影响，最主要的影响就是角色能否和对应的同伴发展浪漫关系，只有高赞同度才可以帮助浪漫关系顺利发展，而低赞同度甚至有可能会破坏一段浪漫关系。影响赞同度的因素很多，但主要是在于角色对话选项的选择上，不同的选项会对同伴产生不同的影响，而这种影响往往是难以预料的。而且因为同伴们的出身经历都有差异，他们对于不同选择的反应也各不相同，一个会令某个同伴反感的选择却有可能会让另一个同伴非常满意，所以在这一点上玩家是无法做到面面俱到的。

总体而言，只要玩家保持良好的习惯，完成所有的同伴对应任务并多多找他们对话，那么理论上大部分同伴的赞同度都会处于高水平，而不至于产生负面影响，尤其是玩家在游戏过程中保持良好的角色态度和抉择时，是不会存在太大的赞同度下降风险的，但如果玩家决定要做一个冷酷或者不那么温情的审判者，那就要有同伴赞同度跌破底的心理准备。

●浪漫关系

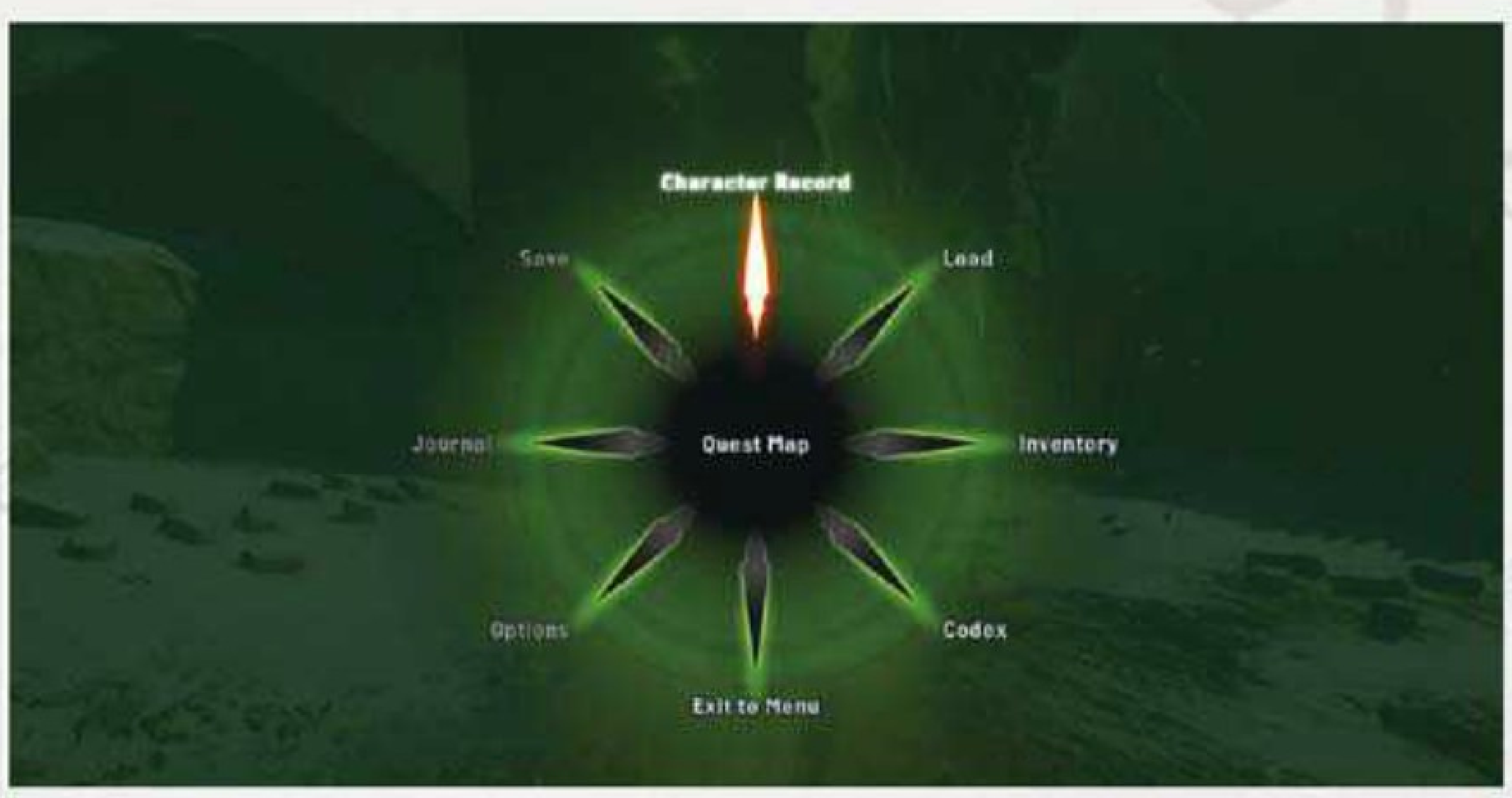
浪漫关系是构筑在同伴赞同度之上的系统，其核心说白了就是让玩家的角色和游戏中的同伴或是NPC建立情侣关系。这一功能基本上是娱乐性的，玩家从游戏元素方面上能够获得的好处微乎其微，甚至可以说是有点麻烦，因为玩家必须要避免自己作出的选择和情人的观点相左，不然很有可能会毁掉一段关系。但是从游戏体验上来说，浪漫关系可以让玩家看到许多独特的对话台词和角色互动，甚至有可能发掘出同伴或NPC不为人知的一面，所以还是非常有意思的。

注意，确立浪漫关系是非常漫长的过程，包括送礼物、调情和深入对话了解对方等等，而且就算玩家把这些都做到了，如果角色对应的性别和种族无法和对方的性取向对应，同样无法达成浪漫关系，所以最好在决定和角色展开浪漫关系之前搞清楚这一点。另外NPC和同伴比起来有一个优势，就是他们不受赞同度系统影响，所以玩家和NPC展开浪漫关系时需要注意的地方会少一些，只要不选错和NPC本身相关的对话选项，基本上不存在破坏浪漫关系的风险，所以更喜欢在角色言行上坚持自我的玩家可以考虑和NPC发展浪漫关系。



角色菜单详解

为了照顾战术视角的按键需要，本作中角色菜单被整合到了系统菜单当中，玩家按下Option键后会开启系统菜单，其中选项界面正上方的“Character Record”就能够查看角色和同伴的资料，而选择右方的“Inventory”就能够进入物品栏查看角色目前携带的各种装备和物品，这是游戏中最重要的两个界面，下面将会详细解析。



角色菜单

这个菜单包含四个栏目：技能（Abilities），战术（Tactics），属性（Attributes）和行为方式（Behaviors），下面将详细介绍每一个栏目的对应内容。

●技能

这个栏目的内容就是让玩家查看角色技能并选择投入技能点数的项目，还可以调整技能在技能环处对应的快捷键。

技能会分为几条技能树在栏目当中列出，玩家先要选择技能树，然后再进入技能树去查看单独的技项目。如果玩家光标所在的技能项目尚未学习，此时点击×键就可以学习该技能，而如果玩家已经学习了该技能，点击×键就能够进入快捷键设定界面，此时如果玩家按下四个快捷键中的某一个，技能就会绑定到对应的快捷键上面，如果要绑定在第二页快捷键界面上，就请先按住L2键后再按对应快捷键。



注意，玩家在技能界面中点选了学习技能后并非就已经学会了该技能，还需要在点选完后按下△键进行确认，如果玩家对于学习的技能不满意，可以通过对已经学习的技能点击×键来取消选择，或是退出技能界面并在出现询问框时点击□键取消全部选择。不过以上所说的取消技能选择只对应玩家在这一次学习技能

过程中点选的技能，之前已经确认过的技能是无法通过这种方式取消选择的，只能用洗点的道具来消除。

技能的学习点数主要来源是角色等级提升，每个角色每升一级就会获得一个技能点，但同时部分角色也可以通过完成对应的任务或是获得对应的物品后增加一点技能点。如果玩家只打主线，在通关时的等级都不足以让玩家学会职业对应的所有技能，所以明智地在技能树中投入点数是非常有必要的，不然会严重影响角色的战斗力。

●战术

这个栏目可以被视为是技能栏目和行为方式栏目的补充，玩家已经确认学习过的主动技能都有显示在这里，玩家既可以像是在技能栏目中那样地选择某个技能绑定到快捷栏中，也可以选择当对应角色交给AI控制时，其对特定技能的使用优先度。

当玩家把光标移到某个技能图标上时，按下□键就可以打开技能的优先度选择，项目有三个，都会以图标的形式显示在技能前方，打钩是准许使用（Enabled），打叉是不准许使用（Disabled），星号则是优先使用（Preferred），效果就如同符号名称所述。

这一栏目的主要功能是优化AI角色的战斗方式，鉴于在实际战斗当中玩家可能偶然会操纵其他同伴，而此时主角的操纵权同样会被交给AI，所以哪怕是主角自己的战术也记得要进行调整优化，以强化其战斗表现。



●属性

这一栏目没有任何调整功能，但是玩家能够在这里查看绝大多数的角色数据，因为项目繁多，下面将用界面解析加上属性项目说明的方式来一一介绍。



1. 角色头像
2. 角色生命值
3. 角色总体攻击力
4. 角色总体防御力
5. 额外近战防御
6. 额外远程防御
7. 额外魔法防御
8. 审判所等级与影响值
9. 角色等级与经验值
10. 当前权力值

属性项目对应影响一览

属性名称	影响效果
基础属性	
Strength	力量，提高战士的伤害和所有职业对于防护值的伤害力。
Dexterity	敏捷，提高盗贼的伤害和所有职业的暴击伤害。
Magic	魔力，提高法师的伤害和所有职业对于护盾值的伤害力。
Cunning	灵巧，提高所有职业的暴击几率和远程防御力。
WillPower	意志，提高所有职业的伤害和魔法防御力。
Constitution	体质，提高所有职业的生命值和近战防御力。
进攻属性	
Attack	攻击强度，提高所有职业的伤害。
Guard Damage Bonus	额外防护值伤害，提高所有职业对防护值的伤害。
Armor Penetration	护甲穿透，提高所有职业攻击时无视护甲的比例。
Barrier Damage Bonus	额外护盾值伤害，提高所有职业对护盾值的伤害。
Critical Damage Bonus	额外暴击伤害，提高所有职业的暴击伤害比例。
Critical Chance	暴击率，提高所有职业的暴击率。
Main-Hand Damage	角色主手武器目前伤害值。
Off-Hand Damage	角色副手武器目前伤害值。
Bleed On Hit	流血伤害几率，提高所有职业攻击时造成流血伤害的几率。
Stagger On Hit	眩晕几率，提高所有职业攻击时造成眩晕的几率。
Heal On Kill	杀戮回复比例，提高所有职业杀死敌人时回复生命值的比例。
Flanking Damage Bonus	夹击伤害增益，提高所有职业在夹击敌人时造成的伤害。
防御属性	
Magic Defense	魔法防御力，降低角色受到的魔法伤害。
Melee Defense	近战防御力，降低角色受到的近战伤害。
Ranged Defense	远程防御力，降低角色受到的远程伤害。
Cold Resistance	寒冷抗性，降低角色受到的寒冷伤害。
Electrical Resistance	雷电抗性，降低角色受到的雷电伤害。
Fire Resistance	火焰抗性，降低角色受到的火焰伤害。
Spirit Resistance	灵能抗性，降低角色受到的灵能伤害。
Guard	角色目前防护值。
Armor Rating	护甲值，降低角色受到的物理伤害。
Armor Rating	正面护甲值，降低角色受到的正面物理伤害。
Health	角色目前的生命值。
Maximum Health	角色目前的生命值上限。
Bleed On Being Hit	反伤几率，提高角色被攻击时对敌人产生流血伤害的几率。
Stagger One Being Hit	反震几率，提高角色被攻击时对敌人产生眩晕伤害的几率。
其他属性	
Focus	角色目前的专注值
Maximum Focus	角色目前的专注值上限。
Focus Gain Bonus	专注获取增益，提高角色获得的专注值比例。
Mana/Stamina	角色目前的魔力/耐力值。
Maximum Mana/Stamina	角色目前的魔力/耐力值上限。
Combat Experience Points	角色目前的总经验值。
Level	角色目前的等级。
Cooldown Modifier	冷却缩短，降低玩家技能冷却所需的等待时间。

属性补充说明

1. 主手与副手武器伤害：任何需要使用两只手操作的武器——例如双手剑，法杖和弓箭，其主手与副手武器共享一个伤害值，而且在计算伤害时只使用主手伤害值。

2. 流血：流血伤害可以通过玩家用武器攻击敌人或是敌人攻击玩家产生，前提是玩家在对应的两项属性有起码1%生效几率，并且在执行或被执行对应行为时生效。流血会持续对敌人造成物理伤害，这一效果将会持续数秒。

3. 眩晕：眩晕状态可以通过玩家用武器攻击敌人或是敌人攻击玩家产生，前提是玩家在对应的两项属性有起码1%生效几率，并且在执行或被执行对应行为时生效。眩晕会令敌人的攻击力和防御力同时下降，这一效果将会持续数秒。

4. 杀戮回复：当玩家杀死敌人时，会按照这一属性的高低来按比例恢复生命值，但只有玩家的攻击对敌人造成致命一击时才能够触发。

5. 夹击：当玩家从敌人背后和侧面发动攻击时，攻击威力能够获得一定比例的提升。

6. 防护值：本作中新增的属性，当玩家使用特定的技能或装备特定的道具后才能获得防护值，其作用为吸收所有类型的伤害，只有防护值被耗空后，敌人的攻击才能够伤害玩家的生命值。战士的许多技能可以为角色提供防护值，其他职业则基本无法从技能中获得防护值。



7. 正面护甲值：如果角色装备了盾牌，针对角色正面发动的攻击除了会受到玩家的护甲阻挡，也会受到盾牌阻挡，所以正面护甲值会把盾牌护甲值也计入其中。但因为正面护甲值不受技能中护甲提升增益的效果影响，所以在部分角色身上会出现护甲值高于正面护甲值的奇怪情况，这种情况下物理伤害减免将以数值更高的护甲值为准。

8. 专注值：本作中新增的数值，可以理解为必杀槽，主角的特殊必杀技和每个进阶职业对应的必杀技都必须在专注槽蓄满的情况下才能够释放。队伍中每一个成员的专注槽是分开计算的，但是只要队伍中有一个成员对敌人造成伤害，所有成员都会获得专注值。

9. 魔力 / 耐力值：本作当中魔力值和耐力值进行了统一，除非玩家从装备中获得额外增益，不然两者的最高上限都是不变的 100 点。使用技能会消耗魔力 / 耐力值，而之后这两个数值会随着时间推移快速恢复，如果玩家用普通攻击命中敌人可以加快这一过程。

行为方式

设定游戏中角色被 AI 操作时的行动逻辑，不过内容其实非常简洁，只有四个项目，其余的技能使用细节和具体指令则需要留给玩家自己在战术视角当中根据战况设定。不过这四个项目已经可以让玩家很好地控制 AI 同伴的表现，下面将详细说明四个项目的内容。

1.Mana/Stamina % Reserve

调整角色在魔力 / 耐力值降到哪一个比例时停止使用技能，并等待其恢复。这个比例调得越低，则 AI 角色的爆发力会越强，但是持续伤害输出或是支援能力会下降。可调整比例有 0%，10%，20%，30%，50%，80% 和 100%，默认的 50% 比例是最理想的，但对于部分擅长于爆发的职业——例如双持盗贼和双手武器战士，可以把比例调得更低，鼓励 NPC 连续发动技能压制甚至是秒杀弱小的敌人。

2.Targeting Behavior

这个项目默认是让 AI 控制的角色跟随玩家控制的角色，行动方式只有跟随（Follow）和保护（Defend）两种，但却可以很好地决定角色 AI 在战斗中的定位，因为跟随和保护的对象除了玩家控制角色，也可以被设定为队伍中的特定成员。玩家可以以此来调整 AI 的行为优先度，跟随只会让角色跟着对应的目标角色移动，但保护则可以让 AI 角色在发现目标角色受到攻击时立刻前去救援，所以玩家如果自己是法师，则可以把队伍中战士同伴的目标改为保护自己，以在自己受到盗贼攻击时立刻前来救援。

3.Healing Potion Reserve

在回复药余下多少瓶时限制 AI 使用，默认是 2 瓶，也就是当回复药只剩下 2 瓶时，AI 就会停止使用回复药，哪怕自己会死亡也绝对不会喝。这个数额定得比较合理，回复药的默认上限是 8 瓶，目前这一数额会保证每个 NPC 都能平均用到 2 瓶回复药，而余下 2 瓶则是留给玩家自己使用，不太建议更改。

4.Healing Potion Hp % Threshold



设定角色在生命值降到多少百分比之下才会使用回复药，默认的比例是 30%，是比较合理的比例，但是玩家可以按照职业的不同来调整，比较脆的法师和盗贼甚至可以调高一些，避免被敌人的大威力攻击秒杀，而比较能承受伤害的战士则可以调低一些，降低对回复药的消耗。

物品栏

本作的物品栏基本上还是维持着系列的风格，不过整合得比较简洁，分类也非常直观，下面将继续用界面解析加上项目说明的方式来介绍。



1. 角色当前金钱
2. 角色当前物品栏使用量和容量上限
3. 角色主手装备槽
4. 角色副手装备槽
5. 角色护甲装备槽
6. 角色头盔装备槽
7. 角色项链装备槽
8. 角色腰带装备槽
9. 角色戒指装备槽 1
10. 角色戒指装备槽 2

项目简介

1.Weapon

武器项目，内有全部武器、单手武器、双手武器、法杖、匕首、弓和盾牌七个分类，其中单手武器、双手武器和盾牌只有战士能够使用，匕首和弓箭只有盗贼能够使用，法师只能够装备法杖。只有匕首既可以装备在主手又可以装备在副手，单手武器只能装备在主手，盾牌只能装备在副手，其余三类武器全部需要双手使用。

2.Armor

护甲项目，本作当中护甲只有两个装备槽，所以玩家的角色能够装备的也只有一套护甲和一个头盔。不过这一项目分成了五大类，第一类是全部护甲，第二类是头盔，第三类是法师的布甲，第四类是盗贼的皮甲，最后一类则是战士的盔甲。头盔可以在职业之间通用，不过往往限定于人类、精灵和矮人三个种族，坤拿利人因为头部有角，所以只能够装备特殊的脸部涂装，也被归类到头盔当中。三个类型的护甲各对应一个职业，无法通用于其他职业。

3.Accessories

饰品项目，是本作当中装备槽最丰富的装备类型，不过其中项链和腰带还是只能各装备一个，但戒指可以装备两个。分类方面饰品项目却并不多，只有全部饰品、腰带、戒指和项链四个项目，因为除了部分特殊饰品，绝大部分饰品都是全职业全种族通用的。其中部分项链饰品为消耗品，佩戴后就会消失，并获得其提供的效果，此时玩家可以重新装备其他项链。

4.Upgrades

升级物品项目，换而言之就是升级护甲或武器时使用的部件，按照升级对应的物品分为全部升级物品、护甲升级、单手武器升级、双手武器升级、法杖升级、匕首升级、弓升级与符文石八个项目。这些物品无法直接在道具栏中使用，需要在武器和防具升级工作台处使用才能够装配到装备上。

5.Crafting Materials

制造素材项目，里面的物品不会被计入背包容量当中，所以玩家可以在游戏过程中尽情收集。这里的物品全部都是用于制作装备，按照类型分为全部素材、布料、皮革、金属、元素精华、草药和贵重素材七大类。

6.Valuables

贵重品项目，这个类别只有一个单独的分类，不过里面的物品都会占背包容量，而它们的惟一用途就是拿来卖掉，所以玩家每冒险完一次都要记得去商店清一下这个项目，腾出背包空间。在装备界面中，玩家可以通过单击 L2 键把物品放进贵重品项目来收藏，但是如果玩家有进入贵重品项目然后单击△键把物品全部卖掉的习惯，那就最好不要把武器收藏在这里，避免失手卖掉。

7.Weapon Schematics

武器制作图项目，其内容不会占背包空间，但这里也没有太大的查看价值，因为玩家可以直接在制作武器台查看这些图纸的内容和所需的材料类型，当然如果玩家是专门为了制作某个武器而去收集材料，那么随时进这个界面确认一下材料类型也是可以的。这个项目分类和武器项目基本一致，就是最后多了一个符文石制作图分类。

8.Armor Schematics

护甲制作图项目，功能和特点与武器制作图项目一致，分类则与护甲项目基本一致。

9.Recipes

配方项目，和前两个制作图项目比较类似，不过内容并非是针对装备，而是委托任务和药水等物品的制作配方，同样也是供玩家在收集材料时查看使用。



新元素

比起之前的作品，《宗教审判》的创举之处在于融合了系列前两作的特点，并将其发扬光大，但这也并不意味着本作就完全固步自封，没有任何崭新内容。除了之前在属性部分提到的一些革新外，本作也针对剧情设定还有游戏机制的变化加入了一些新元素，下面将一一介绍一下。

跳跃

虽然在整个游戏界中游戏角色能跳都不算是什么新闻了，但角色能够做出这种动作在本系列当中还算是头一遭。跳跃在本作当中的作用比较简单，因为场景塑造更加庞大而复杂，为了让开发者们做出更有想象力环境，角色就必须拥有跳跃能力，如此一来一些乱石满布的路面也不会阻挡其前进。除此之外，跳跃基本上是没什么大用途的，玩家既不能发动跳跃攻击，也不能用其躲避敌人攻击，就是一个纯粹探索用动作而已。



药水、药剂与手雷

前文当中也提到过，本作当中的药水系统进行了改革，总体而言，这个改革就是把药水从寻常的道具系统中整个抽了出来，变成了一个独立的消耗品体系，个人认为是非常精妙的新元素。现在玩家只能携带最多三种消耗品，都可以在指挥轮中看到并使用。其中有一种药水固定为回复药，不可更改，其上限为 8 瓶，无需任何材料制作，玩家只要回到营地或者调查关卡中遇到的补给箱，就可以立刻补满，所以其设定有点令人想起《黑暗之魂》里的元素瓶。回复药的上限可以通过审判所增益提高到 12 瓶，其回复量也可以通过在药水升级台上消耗药草来强化，但是它是全队共享的，连带玩家在内四位队伍成员也只能使用最多 12 瓶回复药，这在噩梦难度当中简直就是一种噩梦般的限制。所以游戏中把另外两个消耗品槽留给玩家自定义，其中第一个消耗品槽是默认开启的，而第二个需要用审判所增益去开启。

这两个槽当中玩家可以在药水、药剂和手雷当中选一种进行装备，它们也有携带上限，视种类不同数量各有差异，而且不像是回复药，这三种消耗品都需要通过消耗药材来制作或是补充。无论是药水、药剂还是手雷从本质上来说都是无法替代回复药的功能的，但可以作为补充和暂时的替代品，例如玩家可以用持续恢复生命值的药水来减缓战士受到的伤害压力，手雷当中也有能够产生范围治疗的类型，而药剂则能够提供非常不错的特定伤害抗性。



但是无论是药水、药剂还是手雷都需要获得配方后才能够制作，这些配方的来源比较多样化，既有通过支线任务获得或是在宝箱当中拾取，也有通过在战争会议室中派遣顾问们执行任务后获得。虽然有种种限制，但是药水、药剂和手雷有一个回复药所不具备的优势，就是他们的携带量是分开计算的，也就是队伍当中每一个成员都可以携带不同类型的药水、药剂和手雷，而且其携带值是每个人独立的。当然代价就是玩家必须回到营地中用装备药水台的界面手动填充这三种消耗品，不能够像回复药一样自动填充，也不能够通过补给箱恢复。

坐骑

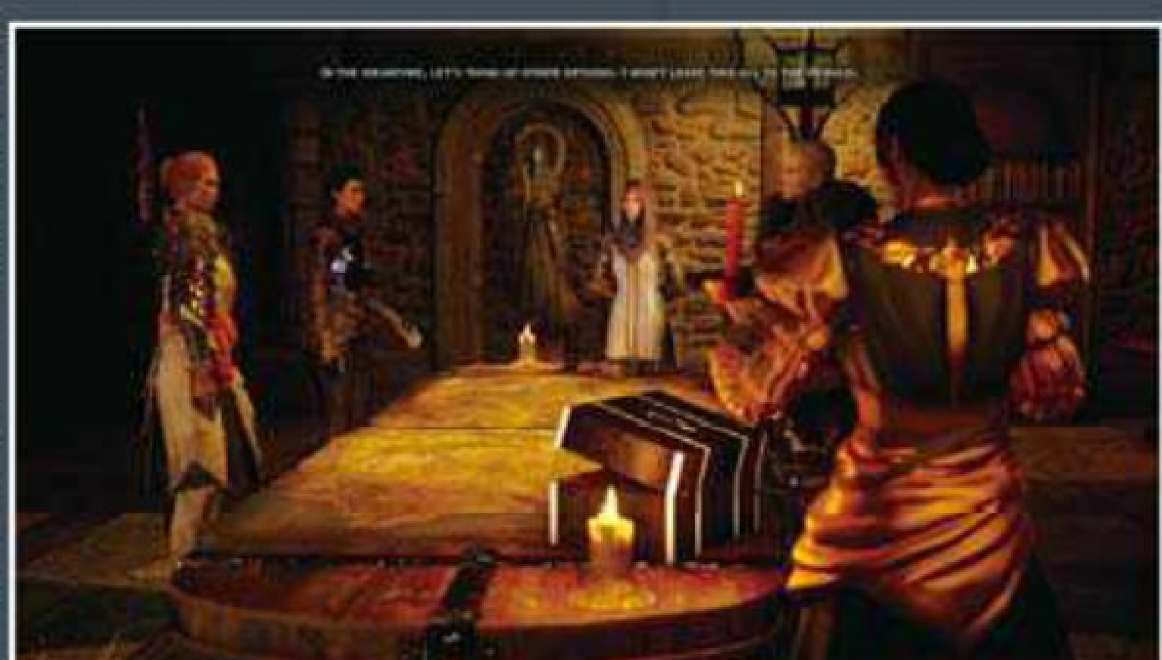
因为本作当中的地图变得非常广大，光是靠角色双脚去探索就显得太过累人，所以本作中新增添了坐骑系统，玩家只要在游戏初期完成一个支线任务就能够获得自己的第一匹坐骑，并且可以通过指挥环将其召唤到身边，这时候玩家靠近坐骑并单击跳跃键，就可以骑乘。在玩家骑乘时，队友会自动消失，默认为跟着玩家一起策马行动，而角色操作也会发生一定的变化，攻击和技能暂时无法使用，原本L3键对应的侦测会变为奔跑键，持续按下并前推左摇杆，坐骑就会以高速进行奔跑。如果玩家想要下马，则只需单击○键即可，坐骑会在下马点停留一段时间，然后消失，而如果玩家遭遇战斗，则坐骑会快速直消失。

玩家在之后的游戏过程中可以通过顾问们执行的特别任务获得不少新的坐骑，但是它们除了外观有着差异之外，作为坐骑的性能是一样的，所以玩家可以随意选择。



战争会议

作为游戏中的重要系统和剧情元素，战争会议包含了几个重要的内容，首先是三位顾问，他们既是重要的剧情NPC，也是本作中的新系统“特别行动”和“特别任务”的执行者。同时和玩家所扮演主角的战斗力还有其他能力息息相关的“审判所增益”也需要通过战争会议来获得，其中还包括了“审判所特使”这个附带的系统，下面将会进行详细说明。



顾问 Advisors

严格来说，审判所的顾问有五位，其中四位在创建之初就已经加入了审判所，分别是战术顾问考伦（Cullen），谍报顾问蕾莉安娜（Leliana）和外交顾问约瑟芬妮（Josephine），还有陪在玩家身边一起行动的卡桑德拉（Cassandra）。之后随着剧情发展，在系列第一作中就作为同伴登场过的女巫莫莉甘也会加入到审判所中，按照她在奥莱皇室当中的职务身分，也可以被视为审判所的奥术顾问。不过在实际游戏当中，能够执行“特别任务”的顾问就只有三位，也就是前面提到的考伦、蕾莉安娜和约瑟芬妮，三者各自代表着审判所的一种力量，考伦是军事力量，蕾莉安娜是谍报系统，约瑟芬妮则是政治与外交。



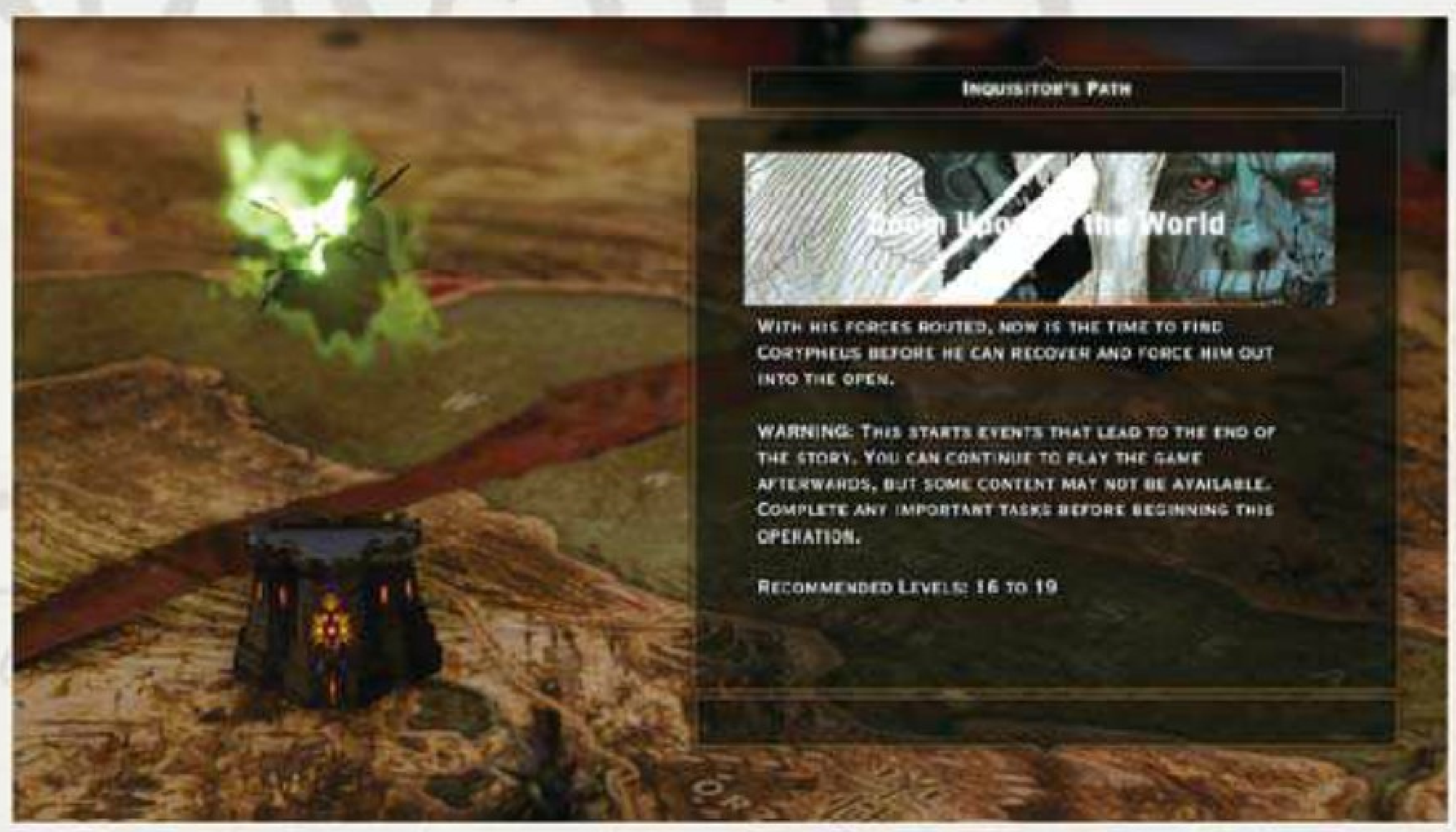
特别行动与特别任务 Operations & Missions

玩家们在进行游戏时都会接触到这两者，其中特别行动的地位更为重要一些，因为说白了其用途就是开启对应地图的传送权限，玩家只有通过特别行动来开启对应的区域后，才能够旅行到该地，并接触到地图当中的主线和支线任务。特别行动和特别任务比起来有两个特点，一个是其需要消耗势力值，越到后期的任务区域消耗的势力就越多，所以玩家必须要在已经开启的地区里努力完成各种各样的分支内容才可以凑够势力用于开拓下一个场景，另外一个是特别行动对应的开启方式只有一种，也就是玩家只能够从三个顾问代表的审判所力量里选择固定的一种去解锁，有的是需要军事力量，有的是需要密探，有的则是要从外交途径解决。不过虽然如此，特别行动和特别任务之间是没有人员使用冲突的，哪怕三个顾问都在执行各自的特别任务，也能够继续执行特别行动，这是因为后期有些特别任务的执行时间达到了惊人的24小时，如果没有这种设定，玩家可能得等上一天才能开启新区域。

而跟特别行动相比起来，特别任务的内容要更为简单，这是一些完全以文字展现内容的小任务，作为一个个小旗子出现在战争会议室的大地图上，其内容往往是各种针对审判所发出的请求，像是肃清区域内的暴徒，寻找密探或是和某一势力建立外交关系等等。玩家可以从前文中提到的三位顾问里选择一位执行特别任务，不同的任务所需要的时间各有差异，最短的坐骑获取任务是即时达成的，类似于特别行动，但是大部分任务都需要起码12分钟左右的时间，所以玩家派出顾问执行任务后需要经过一段时间的等待才能够看到结果。

特别任务的执行者往往是不固定的，理论上哪一位顾问都可以胜任，但是因为任务本身的内容差异，有部分任务会是某个特定顾问特别擅长，例如谍报刺探的任务蕾莉安娜最擅长，所以派她去执行才会获得最好的结果。哪一位顾问适任哪一个任务大部分情况下无需通过阅读任务文本来判断，单纯地查看任务执行时间就可以了解清楚，因为擅长这一任务的顾问执行任务所需的时间会比其他顾问短，也就是玩家需要等待的时间会更少。

但是，正如前文所提到的，一个顾问同一时间只能执行一个任务，所以后期会出现地图上有大量任务，却有一大部分都只适合某个顾问执行的情况。玩家此时会面临两个选择，要么就是等待顾问结束上一个任务后让其继续执行，以获取最好的结果，又或是派遣其他顾问去执行，虽然耗时更长，却可以更合理地利用人力，提高获取奖励的速度和频率。



审判所等级与增益 Inquisition Rank & Perk

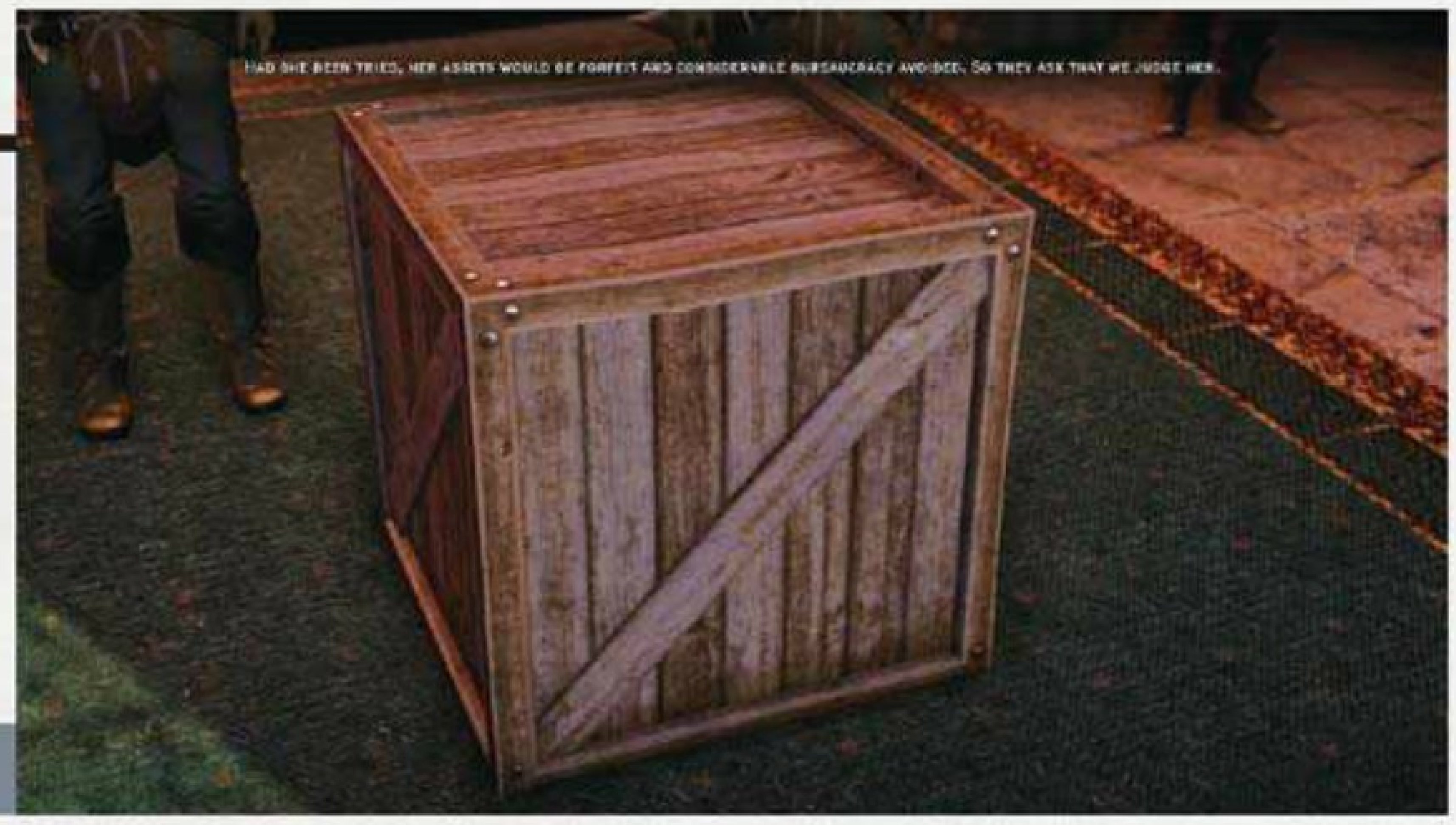
玩家在游戏中进行的许多行动除了能够让角色获得经验值，也会让审判所获得影响值（Influence），当累积了足够的影响值后，审判所的等级就会上升，意味着其影响力得到了进一步的扩张。当然这个只是背景上的设定，具体到游戏当中，审判所的等级上升就像是玩家角色等级上升一样，也会让玩家获得点数，不过不是技能点，而是增益点。

增益点能够投入到审判所对应的增益系统当中，这个系统能够从多方面提升玩家角色的战斗力或是在某一方面的表现，例如让角色获

得特定的知识，或是增加背包的容量，甚至是直接获得一点技能点。但是这里面有两个需要注意的地方，第一个是审判所增益有足足4个类别共34个增益供玩家选择，但是审判所等级只能提升到11级，也就是说玩家最多只能获得10点增益点。这意味着玩家基本上无法获得所有的增益，而且还必须谨慎地选择，因为这关系到第二个需要注意的地方，就是并非所有增益都能够在一开始就被玩家获得，部分增益需要玩家在对应的增益类别里面投入一定的增益点之后才会解锁，这个点数需求往往会是4点甚至是5点，那就意味着玩家需要几乎把所有点数都放在同一个类别当中，才有机会点出效果更为强大的增益。



综上所述，审判所增益是一个非常考验玩家长期规划能力的系统，想要从其中获得最大收益，就必须对自己的角色定位有很明确的想法。但是，话说回来，审判所增益虽然重要，却并不会对玩家的角色战斗力和其他表现造成决定性的影响，所以如果玩家实在懒得在这方面斤斤计较，爱点哪个就哪个也是没问题的，因为说到底每一项增益都能够为玩家带来好处，点了也总不会亏。



审判所特使 Agents

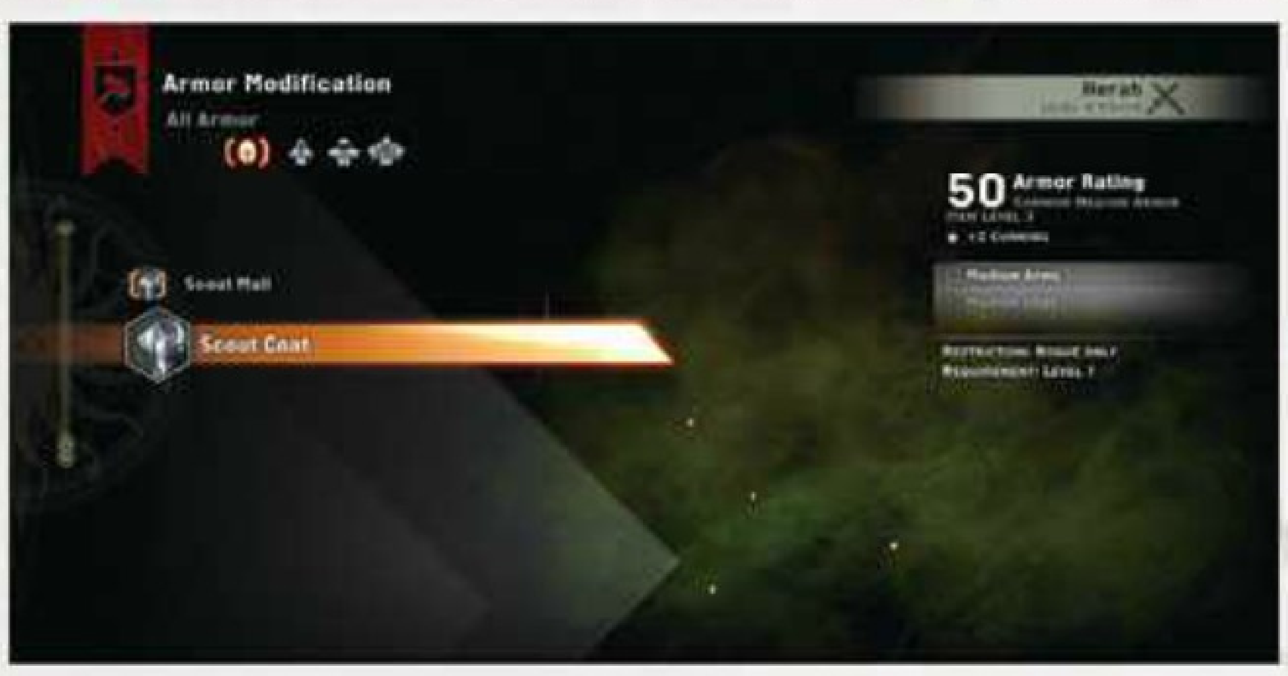
这一系统和审判所增益有一定的联系，玩家在探索游戏中的各个地图时，会有机会遇到各种有天赋的专业人士，把他们招募到审判所并加入到其中一位顾问旗下，就可以开启专属的特使增益，降低对应顾问完成特别任务所需的时间。注意部分特使只有在玩家带着对应同伴的情况下才能够被说服加入到审判所当中，具体细节请看下表。

审判所特使一览

特使名称	所在地	相关任务	加入条件
Barter By Belle	Val Royeaux	The Threat Remains	与其对话并答应让其加入审判所。
Enchanter Ellendra	The Hinterlands	My Lover's Phylactery	带上同伴薇薇安妮说服她。
Horsemaster Dennet	The Hinterlands	Horses for the Inqusition	带上同伴薇薇安妮或者卡桑德拉说服他。
Lord Berand	The Hinterlands	Love Waits	选择让其加入审判所或回归家乡都可以带来增益，前者是军事增益，后者是外交增益。
Ritts	The Hinterlands	Strange Bedfellows	带上同伴瓦里克说服她。
Clemence	The Hinterlands	In Hushed Whispers	与其对话并答应让其加入审判所。
Sperker Anais	The Hinterlands	Praise The Herald Of Andraste	选择让她为审判所宣传或是秘密收集信息都可以带来增益，前者是外交增益，后者是谍报增益。
Tanner	The Hinterlands	Business Arrangements	带上同伴卡桑德拉说服她。
Corporal Vale	The Hinterlands	完成数个Hinterlands的任务	在跟他对话来拿取奖励时，请求他帮忙建立审判所的良好声望。
Sky Watcher	The Fallow Mire	Rifts in the Mire	在攻下Hargrave Keep后立刻和他对话，如果没有对话就离开该处，就会永远错过他。
The Blades Of Hessarian	The Storm Coast	Cleaning House	接下任务后先在委托工作台合成Mercy's Crest项链，戴上后前往目的地，挑战暴徒的首领并将其击败，就可以让余下的暴徒加入审判所。
Jana	Crestwood	无	在遇到一队灰袍守望者后前往附近的小屋，用同伴索洛斯说服她加入审判所。
Frederic	The Western Approach	The Abyssal High Dragon	完成相关任务后答应让他加入审判所。
Loranil	The Exalted Plains	By the Grace of the Dalish	完成相关任务后会自动加入审判所。
Fairbanks	Emerald Graves	Noble Deeds, Noble Heart	完成相关任务后选择让其成为审判所的一员。
Ser Barris	Therinfal Redoubt	Champions of the Just	在任务中选择与圣殿骑士联手击退敌人后，他会加入审判所。
Michel De Chevin	Emprise du Lion	Call Me Imshael	完成相关任务后将其招募为特使。
Alexius	Skyhold	在王座上审判犯人	在宣布判决时判处他为审判所服务。
Servis	Skyhold	在王座上审判犯人	在宣布判决时判处他为审判所收集信息。
Florianne	Skyhold	在王座上审判犯人	如果在之前的BOSS战中杀死了女公爵，这里可以判处她的遗体为审判所进行“公共服务”，以提供增益。

制造系统详解

《龙之世纪 宗教审判》的制造系统分为两个大系，一个是关乎到玩家角色基础战斗力的装备制造，分为武器与护甲两个小类，而另一个则是关系到角色在战斗中获得额外支援强度的消耗品制造，按照制作出的物品分为药水、药剂和手雷三小类。除了回复药水这个特例，无论是装备还是消耗品都需要消耗素材去制作，素材的细节将会在后文列出，现在让我们先来了解一下两个制作系统的特点。





制造武器/护甲 Crafting Weapons And Armor

●基础制造

无论是武器还是护甲，其制作过程就是用特定的材料去填充图纸给出的素材槽，素材槽的多少和类型是由图纸本身所决定的。而图纸本身也有等级，所以玩家如果想要打造出更好并且属性更多样化的武器，就必须要去获取更高级的图纸。图纸获取途径多种多样，最简单的是直接从商人手上买，同时宝箱和怪物掉落也是主要来源。如何玩家购买了本作的豪华版，那么等级没提升到一定阶段就会获得一批符合当前等级的图纸，不过因为做出来的装备往往只能供主角使用，所以为了提升队伍的整体实力，获取图纸也是游戏过程中非常重要的一环。下面将说明一下图纸上素材槽的对应功能。

1.主要素材槽（Primary Slot）

构成装备本体的素材，决定的是装备的基础属性，对于武器来说就是决定了伤害力高低，对于护甲来说就是决定了防御力高低，使用的素材越好，基础数值就越高，这个是以素材的层级（Tier）决定，和素材本身的类型倒是关系不大，惟一例外的就是法杖，因为除了伤害力之外，素材还会决定法杖的攻击属性。主要素材槽是惟一固定会出现在任何图纸当中的素材槽。

2.多功能素材槽（Utility Slot）

这个素材槽当中使用的素材能够为装备附加增添额外基础属性的效果，覆盖范围包括了角色的六项基础能力：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、魔力（Magic）、灵巧（Cunning）、意志（Willpower）和体质（Constitution），不同素材能够提供的属性增强类型也并不一样，除了单独提升一项属性，也有提升复数属性的素材。多功能素材槽在不同类型的装备上面要求使用的素材类型也不一样，但内容绝对会是对应装备需求，例如战士护甲的多功能素材槽能够使用的素材一般都是加强力量或是体质，不会使用增强魔力或敏捷的素材。当装备拥有复数多功能素材槽时，不同槽之间带来的属性增益可以并存，同种属性增益可以叠加。



3.进攻性素材槽（Offense Slot）

为武器增加进攻性特效的素材槽，视素材类型不同，效果也各有不同，包括增强对护盾或防护值的伤害，增添伤害穿透敌人护甲的比例和产生流血伤害几率甚至是杀敌后恢复生命比例等等。和多功能素材槽一样，进攻性素材槽带来的特效可以并存，同种特效可以叠加。

4.防护性素材槽

和上一个素材槽倒过来，是增添防护性特效的素材槽，规则也一样，效果视素材不同而不同，其涵盖的特效主要为对特定类型伤害的抗性，还有提高对敌人产生反震或反伤的几率等等。防护性素材槽的特效同样能够并存和叠加，但其生效条件通常都是要以装备者被击中为前提。



●强化物品制造

强化物品主要分为两个类型，一个是强化部件，用于镶嵌在武器或护甲的强化槽上，加强其表现，而另一个则是符文，同样能够镶嵌在武器或护甲的符文槽上来让其获得独特的特效，不过其效果往往非常强大。这两者同样需要依赖图纸来生产，不过其中符文的图纸比较特别，一般是藏在野外场景的洞穴当中，需要用法师的职业能力点燃幽火并携带幽火火炬进入场景才能够发现，调查之后就能够学会。下面将详细解释一下两者的分别。

1.强化部件

游戏当中的部分护甲和武器上存在着强化槽，其中护甲强化槽最多为两个，而武器最多则有三个，其对应的是装备本身的部分，例如护甲一般强化部位是护手和护腿，武器则一般是握把和柄头。玩家获取的图纸里面也包括了这些强化部位，其制作流程和装备制作是基本一致的，就是能够使用的素材槽相对较少，相应能够产生的特效自然也比较少，但作为武器本身的补充也算是够用了，同时素材的层级也同样能够影响强化部件的特效强度。

2.符文

和其他几个制造物品不一样，符文除了图纸获取途径比较特殊，其规则也相对简单，玩家不需要操心其使用素材的层级，只要凑足了素材就能把符文做出来，其效果不受素材品质影响，但是符文所需要的素材一般都相对稀有，光是收集就需要花上一番功夫。游戏中相当一部分的装备都拥有符文槽，但是玩家要注意的是，强化部件是可以在镶嵌之后再从装备上卸下来的，而符文则不可以，只能够用另一个符文替换现有的符文，所以这个强化物品算是稀有消耗品，最好选定了合适的装备后再镶嵌，避免浪费。

●极品素材槽

极品素材槽是高级的图纸上才有的特殊素材槽，其对应的素材也是极其稀有的类型，哪怕只是最低的层级都能够为装备本身提供不俗的效果。除了能够让装备获得额外的特效，部分极品素材能够让制造出来的装备有一定几率变成极品，其提供的所有属性和增益会在原有基础上再提高10%，足以让装备的整体品质超越同等级的非极品装备。但是和符文比较类似，极品素材并不容易获得，所以尽管许多高级图纸都提供极品素材槽，玩家还是要按自己需求来考虑是不是要使用。

制造消耗品

《宗教审判》当中的消耗品分为三类，药水、药剂和手雷，其制造过程和装备制造的逻辑是基本一致的，就是要先找到配方，再使用素材制作。不过消耗品的配方相对较少，而且没有等级之分，只有类型差异，其效果的强化交给了消耗品专属的强化系统来实现，同时素材的消耗也相对较少。不过升级项目一般需要消耗大量的普通素材和少量的稀有素材才能获得，但升级之后就可以永久获得增益。下面将介绍一下各种消耗品的效果和升级项目。

●药水（Potions）

这个类型的消耗品共有三种，其实还有两个小小的分类，前两种药水是治疗药水，最后一种则是增益药水，不过这里放在一起进行说明。

药水名称/升级项目	效果
Healing Potion	回复药水,立刻回复385点生命值
Increase Healing Ⅰ	回复药水治疗量提升50点
Increase Healing Ⅱ	回复药水治疗量提升67点
Regeneration Potion	愈合药水,每两秒回复26点生命值，持续60秒
Increase Duration Ⅰ	愈合药水持续时间延长8秒
Increase Duration Ⅱ	愈合药水持续时间延长10秒
Increase Healing Ⅰ	愈合药水平均每秒回复生命值量提高3点
Increase Healing Ⅱ	愈合药水平均每秒回复生命值量提高4点
Lifeward	使用者生命值低于25%时愈合药水治疗效果翻倍
Proximity Heal	愈合药水能够为角色附近队友提供相同的治疗效果
Lyrium Potion	魔能药水，提高角色30点魔力值，持续20秒
Increase Maximum Mana	魔能药水能够令角色魔力值上限暂时提高25点
Increase Maximum Mana Bonus	魔能药水能够令角色额外获得的魔力值上限再提高25点
Increase Duration	魔能药水效果持续时间延长20秒
Increase Magic Bonus	魔能药水能够令角色额外获得的魔力再提高30点

●药剂（Tonics）

药剂的定位更接近于增益药水，不过提供的效果偏向于防守性，只有两款药剂效果是进攻性的，而且也并非直接作用于敌人，仍然需要通过角色本身的攻击来实现其效果。

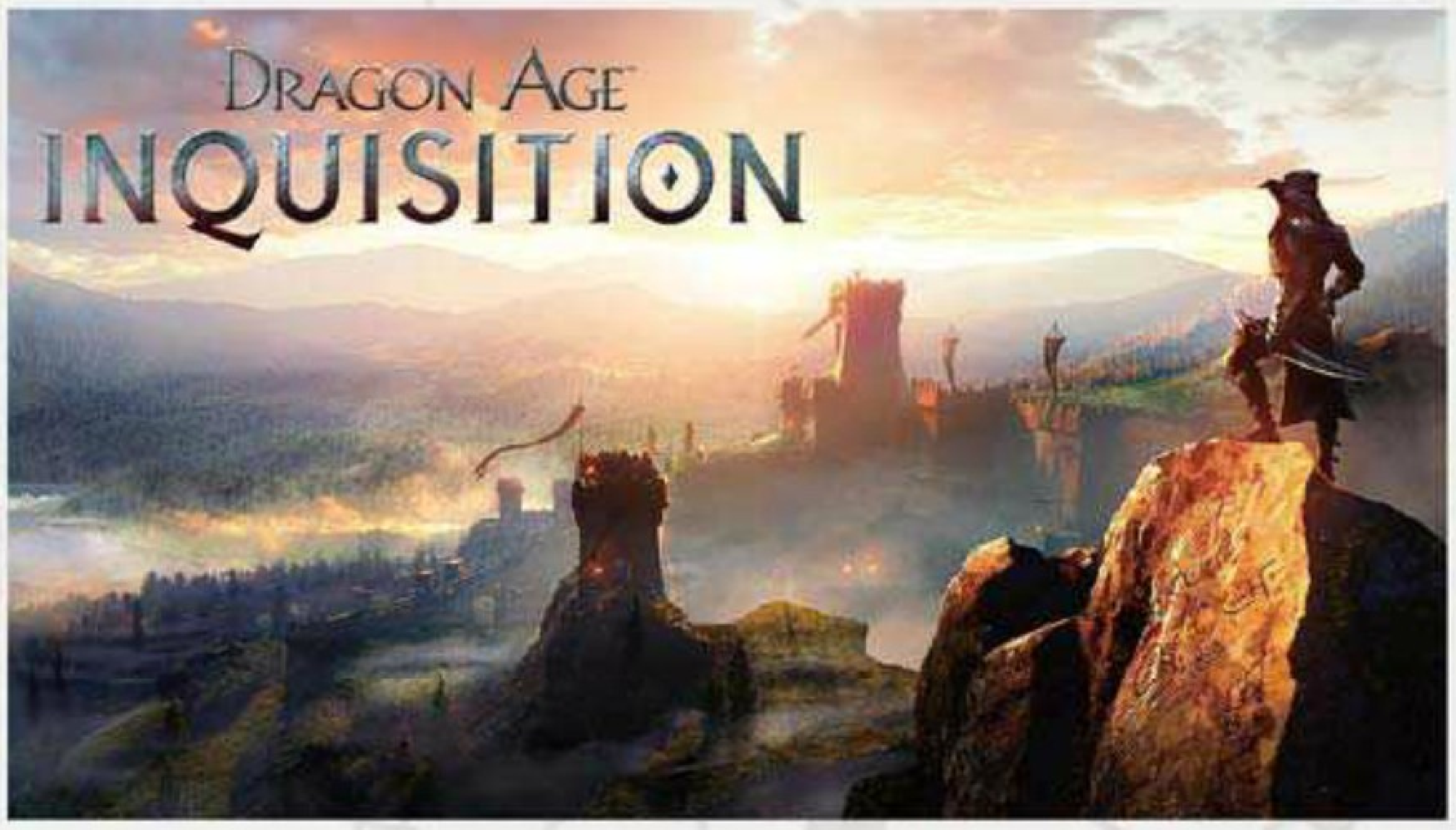
药剂名称/升级项目	效果
Fire Resistance Tonic	火焰抗性药剂，让角色获得40%的火焰伤害减免，持续120秒
Increase Duration Ⅰ	延长火焰抗性药剂持续时间30秒
Increase Duration Ⅱ	继续延长火焰抗性药剂持续时间30秒
Increase Potency Ⅰ	火焰抗性药剂提供的伤害减免提高10%
Increase Potency Ⅱ	火焰抗性药剂提供的伤害减免再次提高10%
Proximity Resistance	角色两米内的其他队友也能够获得火焰抗性药剂效果。
Cold Resistance Tonic	寒冷抗性药剂，让角色获得40%的寒冷伤害减免，持续120秒
Increase Duration Ⅰ	延长寒冷抗性药剂持续时间30秒
Increase Duration Ⅱ	继续延长寒冷抗性药剂持续时间30秒
Increase Potency Ⅰ	寒冷抗性药剂提供的伤害减免提高10%
Increase Potency Ⅱ	寒冷抗性药剂提供的伤害减免再次提高10%
Proximity Resistance	角色两米内的其他队友也能够获得寒冷抗性药剂效果。
Electrical Resistance Tonic	雷电抗性药剂，让角色获得40%的雷电伤害减免，持续120秒
Increase Duration Ⅰ	延长雷电抗性药剂持续时间30秒
Increase Duration Ⅱ	继续延长雷电抗性药剂持续时间30秒
Increase Potency Ⅰ	雷电抗性药剂提供的伤害减免提高10%
Increase Potency Ⅱ	雷电抗性药剂提供的伤害减免再次提高10%
Proximity Resistance	角色两米内的其他队友也能够获得雷电抗性药剂效果。
Spirit Resistance Tonic	灵能抗性药剂，让角色获得40%的灵能伤害减免，持续120秒
Increase Duration Ⅰ	延长灵能抗性药剂持续时间30秒
Increase Duration Ⅱ	继续延长灵能抗性药剂持续时间30秒
Increase Potency Ⅰ	灵能抗性药剂提供的伤害减免提高10%
Increase Potency Ⅱ	灵能抗性药剂提供的伤害减免再次提高10%
Proximity Resistance	角色两米内的其他队友也能够获得灵能抗性药剂效果。
Mighty Offense Tonic	猛攻药剂，让角色伤害提高13点，持续20秒。
Increase Damage Ⅰ	猛攻药剂提高的伤害上升26点。
Increase Damage Ⅱ	猛攻药剂提高的伤害再上升19点。
Damage Bonus vs. Guard	猛攻药剂生效时角色对敌人防护值伤害提高50%
Damage Bonus vs. Barrier	猛攻药剂生效时角色对敌人护盾值伤害提高50%
Critical Damage Bonus	猛攻药剂生效时角色暴击伤害提高100%
Rock Armor Tonic	岩甲药剂，让角色护甲值提高12点，持续30秒。
Improved Duration Ⅰ	岩甲药剂持续时间延长30秒。
Improved Duration Ⅱ	岩甲药剂持续时间再延长30秒。
Improved Potency Ⅰ	岩甲药剂提高的护甲上升11点
Improved Potency Ⅱ	岩甲药剂提高的护甲再上升12点

药剂名称/升级项目	效果
Stun Enemies	岩甲药水生效时击中角色的敌人有50%几率陷入昏迷
Tears of the Dead	死亡之泪药剂，10秒内令角色下三次攻击带毒，被击中的目标会中毒，每秒受到44点伤害，持续15秒
Increase Duration Ⅰ	死亡之泪药剂造成的中毒效果延长5秒
Increase Duration Ⅱ	死亡之泪药剂造成的中毒效果再延长5秒
Increase Damage Ⅰ	死亡之泪药剂造成的中毒伤害每秒提高37点
Increase Damage Ⅱ	死亡之泪药剂造成的中毒伤害每秒再提高67点
Enhance Potency	死亡之泪药剂持续时间延长5秒，角色的攻击带毒次数增加两次

●手雷（Grenades）

和前两种消耗品不太一样，手雷是释放型的消耗品，必须要选择投掷地点后才能够在落点处生效，其效果多种多样，既有传统的伤害效果，也有范围治疗和干扰效果，不过因为从角色投掷到手雷生效之间有小小的时间差，选择投掷落点的时候要稍微加入一点提前量。

手雷名称/升级项目	效果
Pitch Grenade	沥青手雷，在投掷点产生大片沥青，持续60秒，减缓范围内敌人的移动速度
Increase Duration Ⅰ	沥青手雷持续时间延长30秒
Increase Duration Ⅱ	沥青手雷持续时间再延长30秒
Debilitate Ⅰ	被沥青影响的敌人受到的所有伤害提高25%，造成的所有伤害降低25%
Debilitate Ⅱ	被沥青影响的敌人受到的所有伤害再提高25%，造成的所有伤害再降低25%
Immobilize	投掷后，位于沥青手雷原爆点的敌人会被击晕10秒。
Confusion Grenade	扰乱手雷，生效范围内的敌人会自相残杀，持续20秒
Increase Duration Ⅰ	扰乱手雷持续时间延长10秒
Increases Duration Ⅱ	扰乱手雷持续时间再延长10秒
Rage Ⅰ	扰乱手雷影响的敌人造成的伤害提高25%
Rage Ⅱ	扰乱手雷影响的敌人造成的伤害再提高25%
Mind Wreck	扰乱手雷生效时能够对范围内敌人造成635点灵能伤害
Antivan Fire	安提凡之火手雷，在投掷点产生火焰，令范围内敌人每秒受到23点火焰伤害，持续30秒
Increase Damage Ⅰ	安提凡之火手雷造成的每秒伤害提高21点
Increase Damage Ⅱ	安提凡之火手雷造成的每秒伤害再提高38点
Increase Duration Ⅰ	安提凡之火手雷持续时间延长30秒
Increase Duration Ⅱ	安提凡之火手雷持续时间再延长30秒
Shockwave	投掷后，位于安提凡之火手雷原爆点的敌人会被击晕5秒
Healing Mist	治疗烟雾手雷，在投掷地点产生治疗烟雾，令范围内队友立刻恢复289点生命值。
Increase Healing Ⅰ	治疗烟雾手雷回复的生命值提高38点
Increase Healling Ⅱ	治疗烟雾手雷回复的生命值再提高50点
Healing Mist	治疗烟雾手雷能够让陷入战斗不能状态的队友立刻复活
Jar of Bees	蜂罐手雷，在投掷地点产生一个蜂群，未生效前持续存在30秒，并对第一个接触的敌人造成每秒163点伤害，持续15秒，被蜂群影响的敌人有每秒10%几率陷入恐惧状态
Increase Panic Chance Ⅰ	提高10%蜂罐手雷令敌人进入恐惧状态的几率
Increase Panic Chance Ⅱ	再提高10%蜂罐手雷令敌人进入恐惧状态的几率
Increase Duration Ⅰ	蜂群攻击敌人的持续时间延长5秒
Increase Duration Ⅱ	蜂群攻击敌人的持续时间再延长5秒
Add Some Wasps	首个靠近被蜂群影响目标的敌人也会被蜂群包围，受到与目标一样的伤害和负面效果



素材效果一览表

素材效果当中，主要素材槽的效果要视图纸本身的等级而定，低等级的图纸上就算使用了高层级的素材，其效果也有可能低于高级图纸上使用低层级素材产生的效果，而其他素材槽效果则不受这一限制。下文中多功能、攻击性和防护性三个素材槽的效果是指单个素材能够提供的特效数额，而因为一般素材槽需求的素材数量都是复数的，所以实际特效的数额会比列表中更高，而且不会出现最终数值有小数点后数字的情况。极品素材因为只能够在极品素材槽中使用，而一般素材无法在极品素材槽中使用，所以将会用列表单独列出，同时部分同名的极品素材效果会有多个版本，列表中会一并列出，并以“/”分隔。



布料素材一览

素材名称	层级	主要素材槽效果	多功能素材槽效果	攻击性素材槽效果	防护性素材槽效果
Cotton	1	低护甲值	意志+1	杀敌后回复生命值比例提高1.5%	所有受到的治疗效果提高2%
Dales Loden Wool	3	高护甲值	魔力+1.75	对护盾额外伤害提高3%	魔法防御力提高1.75%
Darkened Samite	2	中等护甲值	意志+1.5	杀敌后回复生命值比例提高1.75%	灵能抗性提高3%
Dragon Webbing	4	超高护甲值	意志+1，魔力+1	暴击伤害提高3.5%	火焰抗性提高4%
Everknit Wool	2	中等护甲值	魔力+1.5	杀敌后回复生命值比例提高2.5%	魔法防御力提高1.5%
Highever Weave	2	中等护甲值	魔力+1，意志+0.5	攻击力提高1.5%	雷电抗性提高3%
Imperial Vestment Cotton	3	高护甲值	意志+1.75	杀敌后回复生命值比例提高2%	所有受到的治疗效果提高3%
Infused Vyrantium Samite	3	高护甲值	意志+1.75	杀敌后回复生命值比例提高2%	灵能抗性提高3.5%
King's Willow Weave	3	高护甲值	魔力+1，意志+0.75	攻击力提高1.75%	雷电抗性提高3.5%
Lambswool	1	低护甲值	魔力+1	对护盾额外伤害提高2%	魔法防御力提高1%
Lustrous Cotton	2	中等护甲值	意志+1.5	杀敌后回复生命值比例提高1.75%	所有受到的治疗效果提高2.5%
Plaideweave	1	低护甲值	魔力+1	攻击力提高1%	雷电抗性提高2.5%
Plush Fustian Velvet	3	高护甲值	魔力+1，意志+0.75	攻击力提高1.75%	雷电抗性提高3.5%
Ring Velvet	2	中等护甲值	魔力+1，意志+0.5	攻击力提高1.5%	雷电抗性提高3%
Royale Sea Silk	3	高护甲值	魔力+1.75	对护盾额外伤害提高3%	魔法防御力提高1.75%
Samite	1	低护甲值	意志+1	杀敌后回复生命值比例提高1.5%	灵能抗性提高2.5%
Silk	1	低护甲值	魔力+1	对护盾额外伤害提高2%	魔法防御力提高1%
Silk Brocade	2	中等护甲值	魔力+1.5	对护盾额外伤害提高2.5%	魔法防御力提高1.5%
Velveteen	1	低护甲值	魔力+1，	攻击力提高1%	雷电抗性提高2.5%

极品布料素材效果一览

素材名称	层级	效果
Fade-Touched Cotton	1	会让玩家陷入无法战斗状态的攻击有5%几率会回复角色一半生命值/有10%几率对敌人施放持续5秒的Walking Bomb技能，并在结束后爆炸，对范围内敌人造成等同于50%武器威力的伤害。
Fade-Touched Dales Loden Wool	3	专注值获取量提高30%/有10%几率发动Caltrops技能：在地面洒下一堆铁蒺藜，对踏上的敌人每秒造成等同于70%武器威力的伤害并减慢其移动速度。
Fade-Touched Darkened Samite	2	攻击有机会触发Mind Blast技能：令范围内敌人眩晕并降低其攻击角色的机会/8米内每个敌人令角色获得7.5%专注值
Fade-Touched Everknit Wool	2	8米内每个敌人令角色获得7.5%专注值/有10%几率发动Caltrops技能：在地面洒下一堆铁蒺藜，对踏上的敌人每秒造成等同于50%武器威力的伤害并减慢其移动速度。
Fade-Touched Highever Weave	2	杀死敌人后角色魔力提高20点，持续10秒。
Fade-Touched Infused Vyrantium Samite	3	8米内每个敌人令角色获得10%专注值/攻击有10%机会触发Mind Blast技能：令范围内敌人眩晕并降低其攻击角色的机会
Fade-Touched King's Willow Weave	3	杀死敌人后角色魔力提高30点，持续10秒。
Fade-Touched Lambswool	1	每次攻击能让角色获得2点防护值/有10%几率发动Caltrops技能：在地面洒下一堆铁蒺藜，对踏上的敌人每秒造成等同于30%武器威力的伤害并减慢其移动速度。
Fade-Touched Plaideweave	1	杀死敌人后角色魔力提高10点，持续10秒。
Fade-Touched Plush Fustian Velvet	3	8米内每个敌人令角色获得7.5%专注值/攻击有10%几率发动Hidden Blades技能：对目标瞬间发动5次攻击
Fade-Touched Royale Sea Silk	3	攻击有10%几率发动Fade Cloak技能：角色隐身2秒/5秒内没有被攻击则技能的魔力或耐力消耗降低20%
Fade-Touched Samite	1	8米内每个敌人令角色获得5%专注值/攻击有2%机会触发Mind Blast技能：令范围内敌人眩晕并降低其攻击角色的机会
Fade-Touched Silk	1	攻击有2%几率发动Fade Cloak技能：角色隐身2秒/5秒内没有被攻击则技能的魔力或耐力消耗降低10%
Fade-Touched Silk Brocade	2	5秒内没有被攻击则技能的魔力或耐力消耗降低15%/攻击有5%几率发动Fade Cloak技能：角色隐身2秒
Fade-Touched Velveteen	1	攻击有10%几率发动Hidden Blades技能：对目标瞬间发动3次攻击/技能消耗的魔力/耐力降低5%
Master Dales Loden Wool	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Everknit Wool	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Highever Weave	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Imperial Vestment Cotton	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Infused Vyrantium Samite	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork King's Willow Weave	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Lambswool	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Lustrous Cotton	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Plaideweave	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Plush Fustian Velvet	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Ring Velvet	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Royale Sea Silk	1	装备有20%几率变成极品

素材名称	层级	效果
Masterwork Silk	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Silk Brocade	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Velveteen	1	装备有20%几率变成极品

金属素材一览

素材名称	层级	主要素材槽效果	多功能素材槽效果	攻击性素材槽效果	防护性素材槽效果
Blue Vitriol	1	低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰	力量+1	攻击产生眩晕几率提高1%	被敌人攻击时产生反震几率提高1%
Dawnstone	3	高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火	体质+1.75	攻击护甲穿透比例提高3%	生命值+15
Dragon Bone	4	超高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火	体质与力量+1	攻击产生流血几率提高2%	火焰抗性提高4%
Drakestone	1	低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火	体质+1	攻击护甲穿透比例提高2%	生命值+10
Everite	3	高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1.75	攻击力提高1.75%	近战防御力提高1.75%
Iron	1	低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1	攻击力提高1%	近战防御力提高1%
Lazurite	2	中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰	力量+1，体质+0.5	攻击产生眩晕几率提高1.5%	被敌人攻击时产生反震几率提高1.5%
Nevarrite	3	高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰	力量+1，体质+0.75	攻击产生眩晕几率提高1.75%	被敌人攻击时产生反震几率提高1.75%
Obsidian	2	中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰	力量+1，体质+0.5	攻击产生眩晕几率提高1.5%	被敌人攻击时产生反震几率提高1.5%
Paragon’s Luster	2	中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1.5	攻击力提高1.5%	近战防御力提高1.5%
Pyrophite	2	中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火	体质+1.5	对防护值伤害额外提高2.5%	生命值+13
Serault Infused Glass	2	中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1.5	攻击力提高1.5%	近战防御力提高1.5%
Serpentstone	1	低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1	攻击力+1%	近战防御力提高1%
Silverite	3	高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：冰	力量+1，体质+0.75	攻击产生眩晕几率提高1.75%	被敌人攻击时产生反震几率提高1.75%
Stormheart	3	高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1.75	攻击力提高1.75%	近战防御力提高1.75%
Summer Stone	1	低护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火	体质+1	对防护值伤害额外提高2%	生命值+10
Veridium	2	中等护甲值/伤害值，法杖伤害元素：电	力量+1.5	攻击力提高1.5%	近战防御力提高1.5%
Volcanic Aurum	3	高护甲值/伤害值，法杖伤害元素：火	体质+1.75	对防护值伤害额外提高3%	生命值+15

极品金属素材效果一览

素材名称	层级	效果
Fade-Touched Bloodstone	2	8米内每个敌人可以让角色提升7.5%伤害值/攻击有5%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10%
Fade-Touched Blue Vitriol	1	耐力最大值提高10点
Fade-Touched Dawnstone	3	回复10秒内角色所受伤害25%的生命值/有10%几率获得3秒Walking Fortress技能效果：免疫一切伤害
Fade-Touched Drakestone	1	耐力最大值提高10点
Fade-Touched Everite	3	回复10秒内角色所受伤害25%的生命值/有10%几率获得3秒Walking Fortress技能效果：免疫一切伤害
Fade-Touched Iron	1	回复10秒内角色所受伤害15%的生命值/攻击有2%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10%
Fade-Touched Lazurite	2	耐力最大值提高15点
Fade-Touched Nevarrite	3	杀死敌人后令其爆炸，对范围内敌人造成等同于75%武器威力的伤害/有机会发动Pull of the Abyss技能：把附近敌人拉到角色身边
Fade-Touched Obsidian	2	攻击有几率让角色获得3点防护值/有10%几率触发Chain Lightning：对最多三个敌人造成等于75%武器威力的伤害
Fade-Touched Onyx	1	攻击有几率让角色获得2点防护值/有10%几率触发Chain Lightning：对最多三个敌人造成等于50%武器威力的伤害
Fade-Touched Paragon's Luster	2	回复10秒内角色所受伤害20%的生命值/有10%几率获得3秒Walking Fortress技能效果：免疫一切伤害
Fade-Touched Pyrophite	2	8米内每个敌人可以让角色提升7.5%伤害值/攻击有5%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10%
Fade-Touched Serpentstone	1	攻击有2%几率触发Shield Bash技能：用盾牌猛击敌人造成伤害，并对敌人防护值造成大额伤害/角色陷入Berserk状态，攻击威力提高10%，但受到所有伤害提高100%
Fade-Touched Silverite	3	攻击有几率让角色获得5点防护值/有10%几率触发Chain Lightning：对最多三个敌人造成等于100%武器威力的伤害
Fade-Touched Stormheart	3	角色陷入Berserk状态，攻击威力提高30%，但受到所有伤害提高300%/攻击有10%几率触发Shield Bash技能：用盾牌猛击敌人造成伤害，并对敌人防护值造成大额伤害
Fade-Touched Summer Stone	1	8米内每个敌人可以让角色提升5%伤害值/攻击有2%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10%
Fade-Touched Veridium	2	角色陷入Berserk状态，攻击威力提高20%，但受到所有伤害提高200%/攻击有5%几率触发Shield Bash技能：用盾牌猛击敌人造成伤害，并对敌人防护值造成大额伤害
Fade-Touched Volcanic Aurum	3	8米内每个敌人可以让角色提升10%专注值/攻击有10%几率触发Unbowed技能效果：身周每个敌人令角色防护值上升10%
Masterwork Bloodstone	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Blue Vitriol	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Dawnstone	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Drakestone	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Everite	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Iron	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Lazurite	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Nevarrite	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Obsidian	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Onyx	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Paragon's Luster	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Pyrophite	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Serpentstone	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Silverite	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Stormheart	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Summer Stone	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Veridium	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Volcanic Aurum	1	装备有20%几率变成极品
Serault Infused Glass	1	杀死敌人后令其爆炸，对范围内敌人造成等同于75%武器威力的伤害



皮革素材一览

素材名称	层级	主要素材槽效果	多功能素材槽效果	攻击性素材槽效果	防护性素材槽效果
August Ram Leather	2	中等护甲值	敏捷+1.5	夹击伤害提高2.5%	寒冷抗性提高3%
Bear Hide	2	中等护甲值	敏捷+1.5	暴击率提高1.5%	寒冷抗性提高3%
Bronto Hide	1	低护甲值	灵巧+1	暴击伤害提高2%	远程防御力提高1%
Canine Leather	1	低护甲值	敏捷+1	夹击伤害提高2%	寒冷抗性提高2.5%
Craggy Skin	3	高护甲值	灵巧+1.75	暴击伤害提高3%	远程防御力提高1.75%
Deepstalker Hide	1	低护甲值	敏捷+1	造成流血几率提高1%	被击中时产生反伤几率提高1%
Dragon Scales	4	超高护甲值	灵巧+1，敏捷+1	攻击的护甲穿透提高3.5%	火焰抗性提高4%
Dragonling Scales	1	低护甲值	敏捷+1	造成流血几率提高1%	火焰抗性提高2.5%
Druffalo Hide	1	低护甲值	敏捷+1	暴击率提高1%	寒冷抗性提高2.5%
Fennec Fur	1	低护甲值	敏捷+1	暴击率提高1%	寒冷抗性提高2.5%
Great Bear Hide	3	高护甲值	敏捷+1.75	暴击率提高1.75%	寒冷抗性提高3.5%
Gurgut Webbing	2	中等护甲值	敏捷+1/灵巧+0.5	造成流血几率提高1.5%	火焰抗性提高3%
Halla Leather	2	中等护甲值	敏捷+1.5	夹击伤害提高2.5%	寒冷抗性提高3%
Hardened Gurn Hide	3	高护甲值	敏捷+1/灵巧+0.75	造成流血几率提高1.75%	被击中时产生反伤几率提高1.75%
Lurker Scales	3	高护甲值	灵巧+1.75	暴击伤害提高3%	远程防御力提高1.75%
Nugskin	1	低护甲值	灵巧+1	暴击伤害提高2%	远程防御力提高1%
Phoenix Scales	2	中等护甲值	敏捷+1/灵巧+0.5	造成流血几率提高1.5%	被击中时产生反伤几率提高1.5%
Quillback Leather	2	中等护甲值	灵巧+1.5	暴击伤害提高2.5%	远程防御力提高1.5%
Ram Leather	1	低护甲值	敏捷+1	夹击伤害提高2%	寒冷抗性提高2.5%
Red Hart Leather	3	高护甲值	敏捷+1.75	夹击伤害提高3%	寒冷抗性提高3.5%
Rough Hide	2	中等护甲值	灵巧+1.5	暴击伤害提高2.5%	远程防御力提高1.5%
Snoufleur Skin	3	高护甲值	敏捷+1.75	夹击伤害提高3%	寒冷抗性提高3.5%
Varghest Scales	2	中等护甲值	敏捷+1/灵巧+0.5	造成流血几率提高1.5%	被击中时产生反伤几率提高1.5%
Wyvern Scales	3	高护甲值	敏捷+1/灵巧+0.75	造成流血几率提高1.75%	火焰抗性提高3.5%

极品皮革素材效果一览

素材名称	层级	效果
Fade-Touched August Ram Fur	1	技能魔力或耐力消耗降低7.5%/攻击有10%几率触发持续8秒的Horn of Valor技能：提升队伍成员的攻击力和防御力
Fade-Touched Bear Hide	2	杀死敌人后立刻恢复35点耐力或耐力值上限提高15点
Fade-Touched Bronto Hide	1	杀死敌人后立刻恢复20点耐力或耐力值上限提高10点
Fade-Touched Canine Leather	1	5秒内不受伤害则攻击力提高10%
Fade-Touched Craggy Skin	3	攻击有10%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人/潜行时移动速度提高75%
Fade-Touched Deepstalker Hide	1	攻击有5%几率令敌人中毒/攻击有2%几率令敌人陷入恐惧
Fade-Touched Dragonling Scales	1	角色进入Berserk状态，攻击威力提高10%，但受到所有伤害提高100%/有10%几率造成等同于50%武器威力的燃烧伤害
Fade-Touched Druffalo Hide	1	耐力值上限提高10点
Fade-Touched Fennec Fur	1	潜行时移动速度提高25%
Fade-Touched Great Bear Hide	3	杀死敌人后立刻恢复50点耐力/耐力值上限提高20点
Fade-Touched Gurgut Skin	2	潜行时移动速度提高50%
Fade-Touched Gurn Hide	2	任何攻击都只能对角色造成1点伤害，但生命值降至12点
Fade-Touched Halla Leather	2	在战斗中只要不攻击就会处于潜行状态
Fade-Touched Lurker Scales	3	攻击有10%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人/潜行时移动速度提高75%
Fade-Touched Nugskin	1	攻击有2%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人/潜行时移动速度提高25%
Fade-Touched Phoenix Scales	2	有10%几率造成等同于75%武器威力的燃烧伤害/5秒内不受伤害则攻击力提高20点
Fade-Touched Quillback Leather	2	任何攻击都只能对角色造成1点伤害，但生命值降至12点
Fade-Touched Ram Leather	1	攻击有10%几率触发持续5秒的Horn of Valor技能：提升队伍成员的攻击力和防御力/技能魔力或耐力消耗降低5%
Fade-Touched Rough Hide	2	攻击有10%几率令敌人中毒/攻击有5%几率触发Veilstrike技能：角色用幽能凝聚在拳头上，击倒身周的敌人
Fade-Touched Snoufleur Skin	3	每次攻击能够恢复1%生命值/攻击有10%几率触发持续12秒的Horn of Valor技能：提升队伍成员的攻击力和防御力
Fade-Touched Varghest Scales	3	有10%几率造成等同于100%武器威力的燃烧伤害/5秒内不受伤害则攻击力提高30%/5秒内不受伤害则攻击力提高20%/有10%几率造成等同于75%武器威力的燃烧伤害
Fade-Touched Wyvern Scales	3	攻击有10%几率令敌人陷入恐惧/攻击有15%几率令敌人中毒
Golden Halla Hide	2	在战斗中只要不攻击就会处于潜行状态
Masterwork Augusta Ram Fur	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Bear Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Bronto Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Canine Leather	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Craggy Skin	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Deepstalker Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Dragonling Scales	1	角色进入Berserk状态，攻击威力提高10%，但受到所有伤害提高100%
Masterwork Druffalo Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Fennec Fur	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Great Bear Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Gurgut Skin	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Gurn Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Halla Leather	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Lurker Scales	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Nugskin	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Phoenix Scales	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Quillback Leather	1	装备有20%几率变成极品

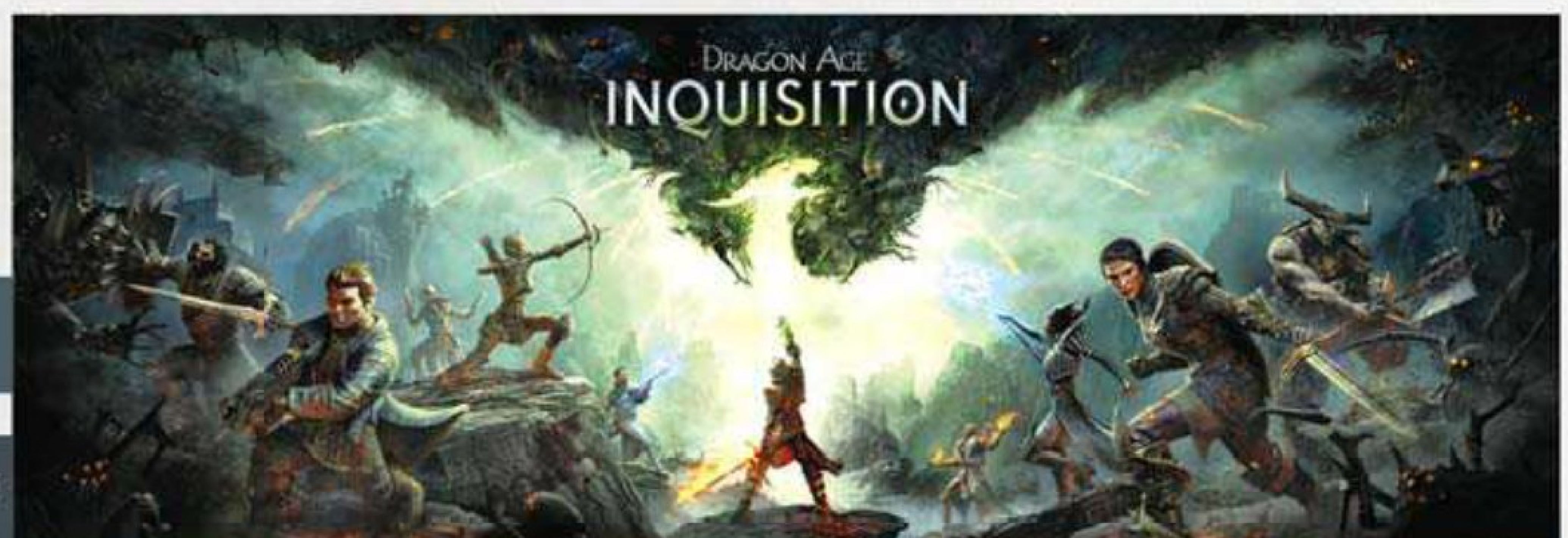
素材名称	层级	效果
Masterwork Ram Leather	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Red Hart Leather	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Rough Hide	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Varghest Scales	1	装备有20%几率变成极品
Masterwork Wyvern Scales	1	装备有20%几率变成极品

可制造符文效果一览表

符文名称	效果
Superb Cleansing Rune	武器攻击对红晶圣殿骑士和黑灵造成大量额外伤害
Superb Corrupting Rune	武器攻击对人形生物、野兽与动物造成大量额外伤害
Superb Demon-Slaying Rune	武器攻击对恶魔和不死生物造成大量额外伤害
Superb Dragon-Slaying Rune	武器攻击对龙类造成大量额外伤害
Superb Fire Rune	武器攻击附加大量火焰伤害
Superb Frost Rune	武器攻击附加大量寒冷伤害
Superb Lightning Rune	武器攻击附加大量雷电伤害
Superb Spirit Rune	武器攻击附加大量灵能伤害
Master Cleansing Rune	武器攻击对红晶圣殿骑士和黑灵造成中等额外伤害
Master Corrupting Rune	武器攻击对人形生物、野兽与动物造成中等额外伤害
Master Demon-Slaying Rune	武器攻击对恶魔和不死生物造成中等额外伤害
Master Dragon-Slaying Rune	武器攻击对龙类造成中等额外伤害
Master Fire Rune	武器攻击附加中等火焰伤害
Master Frost Rune	武器攻击附加中等寒冷伤害
Master Lightning Rune	武器攻击附加中等雷电伤害
Master Spirit Rune	武器攻击附加中等灵能伤害
Cleansing Rune	武器攻击对红晶圣殿骑士和黑灵造成少量额外伤害
Corrupting Rune	武器攻击对人形生物、野兽与动物造成少量额外伤害
Demon-Slaying Rune	武器攻击对恶魔和不死生物造成少量额外伤害
Dragon-Slaying Rune	武器攻击对龙类造成少量额外伤害
Fire Rune	武器攻击附加少量火焰伤害
Frost Rune	武器攻击附加少量寒冷伤害
Lightning Rune	武器攻击附加少量雷电伤害
Spirit Rune	武器攻击附加少量灵能伤害

同伴与职业（Party Members & Class）

职业是“《龙之世纪》系列”的重头戏，正如同伴是游戏系统的主要组成部分一样，鉴于两者有所重合，这里将会把他们融合起来一起解析，最后还会配合内容介绍一下能够帮助玩家战斗更为顺利的跨职业连击系统。



盗贼 Rogue

盗贼在队伍中的定位比较多元化，既可以是高频率的近战物理伤害输出，也可以是远程的高爆发力物理伤害输出，甚至可以是专门骚扰敌人并救援倒下队友的游击手，一切都看玩家自身如何定位和选择技能。有一点可以肯定的是，尽管盗贼穿着的是游戏中防御力处于中等水平的皮甲，却是最脆弱的职业，因为这个职业既缺少像战士那样能够大量产生防护值的技能，也没有与法师类似的屏障法术，只有招架和闪避这一类物理性的防御手段，所以使用盗贼非常考验玩家的反应和对于转移敌人仇恨的技巧。多多利用潜行和夹击来重创敌人才是盗贼的生存要诀，除此之外，把目光放长远，不是一味盯着强力目标进攻而是懂得优先处理有威胁的施法者和远程强敌的盗贼才是一个合格的队伍成员。



●盗贼职业特性

1.双持盗贼

初始技能配置：潜行（Stealth）、双牙刺（Twin Fangs）
初始武器：双匕首

2.射手盗贼

初始技能配置：潜行（Stealth）、远射（Long Shot）
初始武器：猎弓

3.通用特殊能力

开锁，能够打开被锁住的门，在获得特定审判所增益后可以打开大师级的锁。

●盗贼技能树一览

Double Daggers技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Flank Attack	主动	角色短距离突进并闪现到敌人背后并发动刺击。
Skirmisher	被动	Flank Attack成功发动后角色会进入潜行状态。
Twin Fangs	主动	用两把匕首立刻刺击敌人，在夹击时能造成更高伤害
Ripping Fangs	被动	Twin Fangs攻击能够对敌人产生破甲效果，持续8秒。
Bloodied Prey	被动	对生命值低于角色的敌人造成的伤害提高10%。
Parry	主动	招架敌人一次近战攻击，并立刻作出反击。
Effortless Riposte	被动	如果招架成功，则Parry不消耗任何耐力值。
Dance of Death	被动	角色杀死敌人后立刻回复50点耐力。
Unforgiving Chain	被动	角色每次攻击会令暴击几率提高1%，攻击产生暴击后此增益清零并可重新开始累积。
Sneak Attack	被动	在敌人背后发动攻击或对其进行夹击时暴击率翻倍。
Spinning Blades	主动	对敌人发动5次快速的连续攻击。
Neverending Spin	被动	Spinning Blades获得4次额外连续攻击。
Deathblow	主动	对敌人发动一次大威力刺击，对方失去生命值越多技能威力越大。
Thrill of Victory	被动	Deathblow威力大幅提升，如果这一击杀死了敌人，将不会触发冷却时间。

Archery技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Death from Above	被动	从高处攻击低处敌人能造成额外伤害。
First Blood	被动	对生命值高于80%的敌人造成额外伤害。
Leeping Shot	主动	往后跳跃并发动范围射击，对靠近角色的敌人造成伤害。
Rolling Draw	被动	Leeping Shot击中敌人后，角色的下一次射击会击倒敌人并造成额外伤害。
Long Shot	主动	发动一次离敌人越远威力越高的射击。
Archer's Lance	被动	Long Shot变为穿透攻击，能够攻击飞行路线上的所有敌人，击中的敌人越多造成的伤害越高。
Explosive Shot	主动	发射一次爆炸射击，伤害目标与爆炸范围内的敌人。
Chain Reaction	被动	爆炸范围内的敌人越多，造成的伤害越高。
Strafing Shots	被动	角色在射击时移动不再会产生命中率惩罚，而且移动速度提高。
Pincushion	被动	玩家每一次没有杀死目标的射击都会提高角色下一次对敌人造成的伤害。
Full Draw	主动	发动一次准备时间较长的射击，对敌人造成大量伤害，满血的敌人受到的伤害翻倍。
Stunning Shot	被动	被Full Draw击中的敌人会陷入睡眠状态。

Sabotage技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Poisoned Weapons	主动	角色的武器在10秒内带毒，能够令被击中的敌人中毒并受到持续伤害。
Infected Wounds	被动	当Poisoned Weapons启动时角色的武器基本伤害提高。
Caltrops	主动	在地面洒下一堆铁蒺藜，伤害踩上去的敌人并减慢其移动速度。
Tread Lightly	被动	Caltrops覆盖范围更广，减速效果更强。
Fighting Dirty	被动	角色造成的破甲与中毒效果持续时间延长25%。
Looked Like It Hury	被动	角色造成暴击时立刻回复10点耐力。
Explosive Toxin	被动	在玩家造成的中毒状态中死亡的敌人会发生爆炸，产生一股能够造成范围持续伤害的毒雾。
Hook And Tackle	主动	发射一条勾爪，然后把角色拉到敌人身旁。
It Beats Walking	被动	令Hook And Tackle不消耗耐力并取消冷却时间。
Toxic Cloud	主动	释放一股毒雾，伤害在其范围内的敌人。
Contact Poison	被动	缩短Toxic Cloud冷却时间，并令在其范围内的敌人同时进入中毒状态。
Throwing Blades	主动	对身周投掷飞刀，对范围内敌人造成伤害并令他们进入破甲状态。
Precision Targeting	被动	当身周敌人越少时，飞刀攻击越集中，令单个敌人能够被更多飞刀击中。

Subterfuge技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Stealth	主动	角色进入隐身状态，消除敌人对角色注意力，下一次攻击造成50%额外伤害。攻击敌人可以缩短Stealth冷却时间。
Lost in the Shadows	被动	角色隐身状态更强，敌人无法察觉角色存在，同时隐身时消除角色身上一切负面状态。
Evasion	被动	任何击中玩家的攻击都有5%几率不造成任何伤害。
Easy to Miss	被动	角色产生仇恨值降低25%，夹击仇恨值降低100%。
Evade	主动	角色后跃躲避敌人攻击。
Hidden Step	被动	用Evade躲避敌人攻击后产生一个持续3秒的残影，攻击残影的敌人会受到伤害。
Knockout Powder	主动	投掷迷魂粉让目标和范围内的敌人陷入睡眠状态。
Deep Sleep	被动	Knockout Powder产生的睡眠持续时间更久，敌人被攻击时会在3秒后才醒来。
Ambush	被动	当角色在潜行或是刚脱离潜行时，无视敌人50%的护甲。
Shadow Strike	主动	发动一次大威力攻击，能击倒弱小敌人，如果角色处于潜行状态或是最近没有受到过伤害，技能造成的伤害更高。
Quick Blade	被动	缩短Shadow Strike冷却时间，当用这个技能夹击敌人时，触发的技能冷却会立刻结束。
Mercy Killing	被动	角色对处于惊慌和睡眠状态的敌人攻击必定会造成暴击伤害。

●同伴与进阶职业技能树一览

1.瓦瑞特·特福拉斯

初始技能：铁蒺藜（Caltrops）、远射（Long Shot）

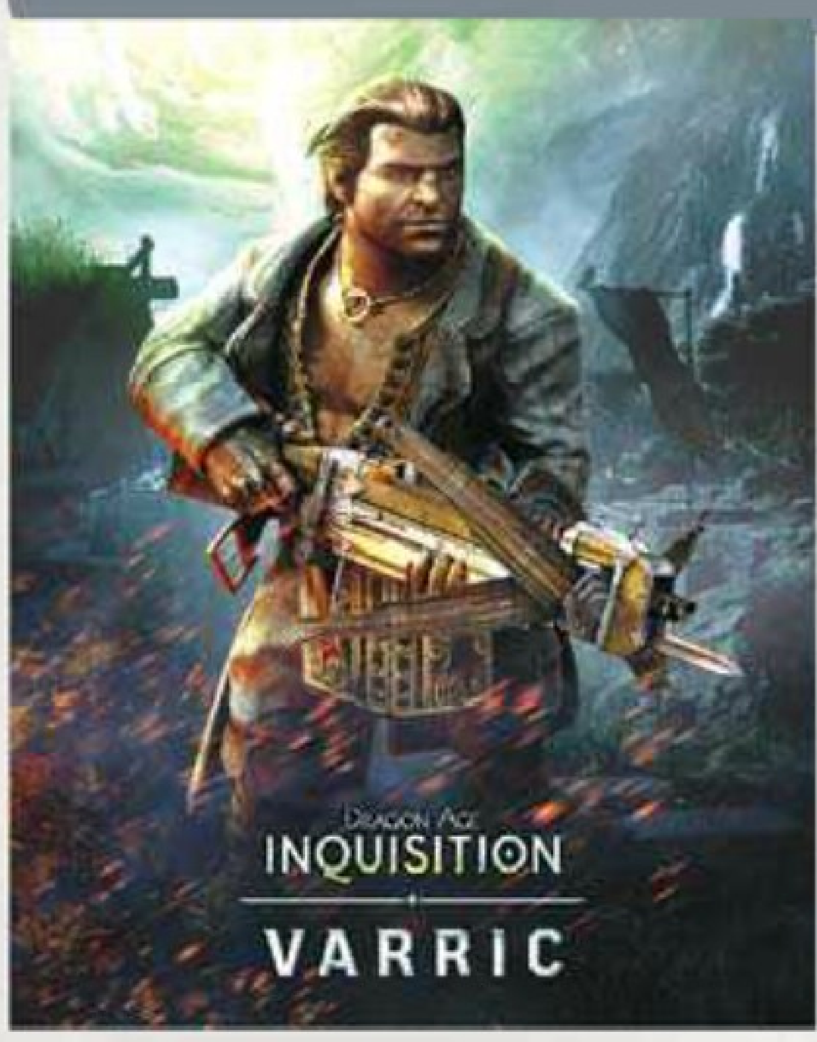
对应进阶职业：巧手匠（Artificer）

性取向：无法发展浪漫关系

简介：在《龙之世纪 II》中就曾作为同伴登场，在本作当中也作为同伴加入到玩家队伍当中，使用一把名叫“碧莲卡”的连弩，其定位也是偏向混合了控制和远程火力输出的射手盗贼。碧莲卡能够通过本作的升级系统变得非常强大，所以让瓦瑞特成为队友的优势是他不需要在更换武器上面花太多心思，但是他的能力定位和进阶职业都偏向于对付普通敌人，在对付强敌时会表现会受到一定的限制。



巧手匠技能树一览



技能名称	技能类型	技能效果
Spike Trap	主动	设置一个爆炸陷阱，在敌人踩上时对其造成大量伤害并令其被击飞。
Watch Your Step	被动	角色能够不打破潜行地发动Spike Trap，爆炸对敌人的击飞距离延长。
Set Them Up	被动	所有陷阱伤害提高25%。
Opportunity Knocks	被动	队友的暴击能够缩短角色的技能冷却时间。
Hail of Arrows	主动	必杀技，角色发动的任何射击技能都会触发一次额外的复制攻击。
Elemental Mines	主动	在面前快速投掷数个不同类型的地雷，对触发的敌人造成不同类型的元素伤害。
Throw Everything	被动	Elemental Mines会清空玩家的耐力槽，并按照消耗的耐力来增加投掷的地雷，耐力耗得越多地雷越多。
Fallback Plan	主动	在战斗开始前设置一个撤离点，持续时间结束后角色会瞬移到撤离点处，生命值恢复到设置撤离点时的状态。
Balt and Switch	被动	Fallback Plan持续时间更长，而且能够把离身边最近的敌人一同带回撤离点。
And Take Them Down	被动	整个团队的暴击几率上升5%。
Tricks of the Trade	被动	提高整个团队的伤害值和增益效果持续时间。

2.柯尔

初始技能：无

对应进阶职业：刺客（Assassin）

性取向：无法发展浪漫关系

简介：曾经在官方小说《龙之世纪 决裂》中登场过的角色，本身的存在介乎于灵体和人类之间，拥有令大部分人无意中忽视他或是遗忘自己曾经见过他的能力，而且能够感应到身周范围内任何生灵的痛苦。他会热心地为痛苦的生灵提供帮助，但有时候会帮倒忙。柯尔是惟一一个默认就是近战定位的盗贼同伴，他对应的进阶职业刺客让他拥有了非常强爆发力，无论是对付强敌还是消灭敌人的施法者都非常在行，但是生存能力比较差劲。

刺客技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Hidden Blades	主动	对目标瞬间发动数次攻击，造成大威力伤害。
Overkill	被动	Hidden Blades冷却时间缩短，攻击次数进一步上升。
Throatcutter	被动	敌人生命值越低，角色对其造成的伤害越高。
I Was Never Here	被动	杀死一个敌人后令Stealth的冷却时间立刻结束。
Knockout Bomb	主动	投掷手雷，令范围内敌人陷入睡眠。
Comatose	被动	被Knockout Bomb影响的敌人睡眠时间延长，受到夹击伤害更高。
Cloak of Shadows	主动	必杀技，角色和所有队友都进入潜行状态，持续时间中就连发动攻击也不会打破潜行。
Knife in the Shadows	被动	角色在潜行中发动的攻击必定暴击。
Gaps in the Armor	被动	角色攻击的护甲穿透比例提高25%。
Mark of Death	主动	标记敌人，攻击敌人的同时标记会累积伤害，并且在持续时间结束后立刻释放在敌人身上。
Mark of Doom	被动	被Mark of Death标记的敌人护甲降低20%。





3.塞拉

初始技能：无

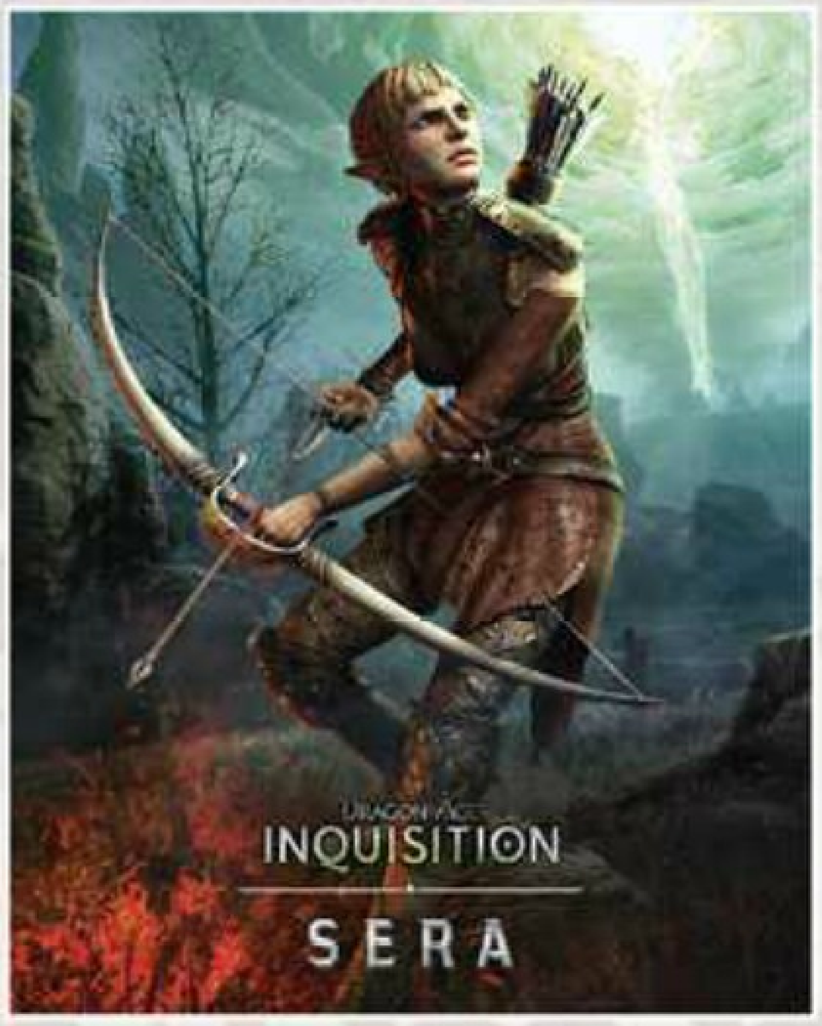
对应进阶职业：混药狂徒（Tempest）

性取向：女同性恋，不限种族

简介：在街头长大的城市精灵盗贼，是个活在当下的机会主义者，在加入审判所之前一直是“红珍妮的小伙伴”这个盗窃团伙的一员，不过在看到恶魔入侵对德达斯的影响后，决定投身审判者的队伍对抗混乱。塞拉的定位是纯粹的射手型盗贼，不过因为她没有固定的预设技能，玩家们要是愿意也可以把她打造成近战盗贼。她的进阶职业混药狂徒是一个通过服用炼金药物来让角色获得各种元素增益和伤害能力的职业，无论是远程还是近战都有不错的表现。

混药狂徒技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Flask of Frost	主动	角色喝下冰元素药水，获得短时间的额外伤害抗性，同时能够冻住用近战攻击打中角色的敌人。
Bitter Chill	被动	使用Flask of Frost后能够吸引所有附近的敌人攻击角色。
Flask of Fire	主动	角色喝下火元素药水，短时间内发动任何技能不消耗耐力，用近战攻击打中角色的敌人会被震飞。
Unquenchable Flames	被动	当角色启动Flask of Fire，所有技能均不会产生冷却时间。
Flaskmaster	被动	角色的所有自定义消耗品携带上限提升1点，而且在使用药水时有机会能够不消耗药水而获得相应效果，但此技能对回复药无效。
Fury of the Storm	被动	耐力低于50%以下时攻击威力提升。
Thousand Cuts	主动	必杀技，对目标与附近敌人发动多次连续攻击，并最后对目标发动大威力的终结攻击。
Ride the Storm	被动	当玩家在一个药水效果消失后立刻发动另一个药水效果，其持续时间会延长。
Killer's Alchemy	被动	玩家在使用药水或者进阶职业技能后攻击力上升15%，这个效果可以重复叠加。
Flask of Lightning	主动	角色喝下雷元素药水，让时间流逝减慢，而角色维持正常动作速度。
Quicksilver	别动	Flask of Lightning时间流逝减慢效果更强，效果持续更久。



战士 Warrior



本作中的战士仍然是队伍中的坚挺战斗力和肉盾，而且因为防护值这个概念的加入，战士在应对各种类型的伤害时都有着更为优秀的表现。同时本作当中战士的防守能力和灵活度也有了很大的改进，盾墙技能被改成了能够随时启动使用的格挡动作，双手武器能够使用招架反击技能，玩家还能点出翻滚和冲锋类的技能，足以让原本显得较为笨重的战士变得身手敏捷，玩起来手感更为类似于动作游戏，是喜欢享受战斗又不太爱使用战术视角的玩家们最佳的选择。

●战术职业特性

1.双手武器战士

初始技能配置：猛击（Mighty Blow）、战吼（War Cry）
初始武器：双手剑或斧

2.持盾战士

初始技能配置：反手一击（Payback Strike）、战吼（War Cry）
初始武器：单手剑和盾牌

3.通用特殊能力

破墙，能够直接用蛮力踢开一些已经不牢靠的墙壁，创造新的通道。

●战士技能树一览

Weapon and Shield技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Shield Wall	主动	举起盾牌，持续消耗耐力并格挡敌人的正面攻击，每一次成功格挡都会让角色获得防护值，格挡时移动速度下降。
Chevalier's Step	被动	降低举盾时的移动速度惩罚，而且举盾时能够令范围内队友护甲提高30%。
Payback Strike	主动	发动一次大威力攻击，如果在发动攻击前5秒内角色曾经受到过伤害，则威力进一步提高并令敌人眩晕。
Sweet Revenge	被动	提高Payback Strike伤害，如果角色在发动攻击前5秒内曾经受到过伤害，还会令敌人被击倒。
Bear Mauls the Wolves	被动	角色不会被夹击，而且正面伤害更难令其进入眩晕状态。
Warrior's Resolve	被动	角色每失去10%的生命就会恢复10%的耐力。
Turn the Bolt	被动	角色的远程伤害减免提高50%。
Shield Bash	主动	角色用盾牌猛击敌人，造成大威力伤害，并且对敌人防护值造成巨额额外伤害。
Ring the Bell	被动	发动Shield Bash时角色能够前冲一段距离，对防护值的伤害进一步加强。
Lunge and Slash	主动	向前冲刺，对第一个碰到的敌人发动大威力斩击。
Great Lunge	被动	Lunge and Slash的威力会随着玩家冲刺距离上升而加强。
Turn the Blade	被动	角色受到的所有正面伤害降低20%。

Two-Handed Weapon技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Block and Slash	主动	角色举起武器，招架敌人的下一次攻击并发动大威力的还击并击倒弱小敌人，举起武器时持续消耗耐力。
Flawless Defense	被动	Block and Slash反击伤害更高，而且成功招架能够让角色获得防护值。
Mighty Blow	主动	发动一次大威力攻击，并击倒被击中的弱小敌人。
East Target	被动	Mighty Blow消耗耐力降低，而且在对被击倒的敌人使用时造成的伤害提高。
Flow of Battle	被动	角色每次暴击都可以令所有技能冷却时间缩短一秒。
Shield Breaker	被动	角色每次暴击能够令敌人的护甲下降20%。
Pommel Strike	主动	角色使用武器末端凿击敌人，使其昏迷3秒。
Lightning Jab	被动	Pommel Strike冷却时间缩短，造成的昏迷时间延长。
Whirlwind	主动	角色不断转动武器，对范围内敌人持续造成伤害，直到耐力耗尽或玩家松开按键。
Rising Winds	被动	Whirlwind每转动一次威力提高15%。
Guard-Smasher	被动	角色对敌人防护值造成的伤害提高。
Clear a Path	被动	当角色用武器击中复数目标时能够立刻回复10%耐力。
Earthshaking Strike	主动	角色用武器打击地面，对范围内敌人造成伤害。
Shattered Ground	被动	Earthshaking Strike能够让地面裂开，喷涌出火焰对敌人造成燃烧伤害。

Battlemaster技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Grappling Chain	主动	角色对敌人投掷链锁，对其造成伤害并将其扯到身边。
Give Them the Boot	被动	提高Grappling Chain伤害，并且在把敌人拉到身边后将其踢倒，令其昏迷3秒。
Crippling Blows	被动	角色暴击能够让敌人被弱化，伤害降低15%，这一效果能够重叠。
Hamstring	被动	角色击中敌人背后可以让其移动速度减半。
Coup de Grace	被动	角色对昏迷和被击倒的敌人造成的伤害提高30%。
Combat Roll	主动	角色能够耗费耐力发动一次翻滚，躲避敌人攻击并改变自己在战场上的位置。
Roll with It	被动	Combat Roll能够让角色在被击倒或陷入其他硬直状态时迅速受身并转移位置。
Deep Reserves	被动	角色耐力降至50%以下时，耐力回复速度提高50%。
Horn of Valor	主动	角色吹响号角，让队友攻击力和护甲得到提升。
That's the Spirit	被动	Horn of Valor提供色攻击力提升进一步加强。
War Horn	主动	角色吹响号角，令一定范围内的敌人陷入恐惧。
Break Their Spirit	被动	War Horn能够降低敌人的护甲，并对敌人的防护值造成惊人伤害。

Vanguard技能树

技能名称	技能类型	技能效果
War Cry	主动	挑衅身周范围内的敌人，让其攻击角色，每一个被挑衅的敌人都可以让角色获得一定量的防护值。
Call to Arms	被动	War Cry发动后角色护甲大幅提升一段时间。
Challenge	主动	发出远距离吼叫挑衅目标敌人，并令角色获得防护值。
Throw the Gauntlet	被动	Challenge成功命中后能够令角色耐力回复速度加快。
Untouchable Defense	被动	角色防护值上限提高25%。
Charging Bull	主动	角色对前方冲锋，对每一个被撞倒的敌人造成伤害并令角色获得防护值。
Gore and Trample	被动	Charging Bull结束后，角色在6秒内使用的下一个技能不会消耗耐力值。
Trust the Steel	被动	当角色防护值尚未耗尽时，护甲提高20%。
It'll Cost You	被动	当敌人用近战攻击打中角色，会受到攻击威力15%的反伤。
Cutting Words	被动	队友对被角色嘲讽的敌人造成的伤害提高20%。
Unbowed	主动	角色专注于防御，每一个位于其身周的敌人都能令其防护值提升10%。
Still Standing	被动	Unbowed能够让角色防护值持续恢复。
Bodyguard	主动	角色保护一个队友，持续时间内把其受到的一半伤害转移到自己身上。
Not Today	被动	角色对Bodyguard转移的伤害提高50%伤害抗性。

●同伴与进阶职业技能树一览

1.布莱克沃尔

初始技能：无

对应进阶职业：勇士（Champion）

性取向：直男，不限种族

简介：一位奥莱地区的灰袍守望者，非常自豪于自己的身分，也充满了使命感。在枯潮尚未再次发生的今天，布莱克沃尔孤身游走在德达斯大地上，试图为灰袍守望者招募更多的成员，并训练那些他遇到的农夫，让他们能够在暴徒的掠劫之下保护自己，而加入审判所也被他视为是自己履行使命的途径。和卡桑德拉比起来，布莱克沃尔更为接近传统意义上的物理肉盾，擅长吸引敌人攻击并承受大量的伤害，进阶职业勇士加强了他在这一方面的表现，但因为他没有默认配置技能，玩家要把他培养成使用双手武器的中坚型物理输出者也是没有问题的。

勇士技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Line in the Sand	主动	在角色身边召唤出两个勇士英灵，吸引敌人攻击并阻挡他们前进，以保护后方队友。
And No Further	被动	Line in the Sand能够再额外召唤两个英灵，延长阻挡阵线。
Bulwark	被动	角色防护值上限提高25%。
Resilience	被动	敌人用近战攻击击中角色会有5%机会被反震击晕。
Counterstrike	主动	必杀技，启动后角色防护值补充至最大值并嘲讽身周所有敌人，并在持续时间内自动招架所有近战攻击。
Adamant	被动	角色护甲值提高20%。
Unyielding	被动	能够杀死角色的攻击会令其恢复少量生命值，并且在短时间内免疫一切伤害。
To The Death	主动	角色挑衅并激怒敌人，使其造成的伤害提高，但受到的伤害也提高。
En Garde	被动	当To The Death启动时，角色立刻填充25%防护值。
Walking Fortress	主动	角色在8秒内完全无敌，免疫一切伤害。
Siege-Breaker	被动	在Walking Fortress状态中敌人每一次击中角色都能降低角色技能冷却时间并恢复10%防护值。



2.铁牛

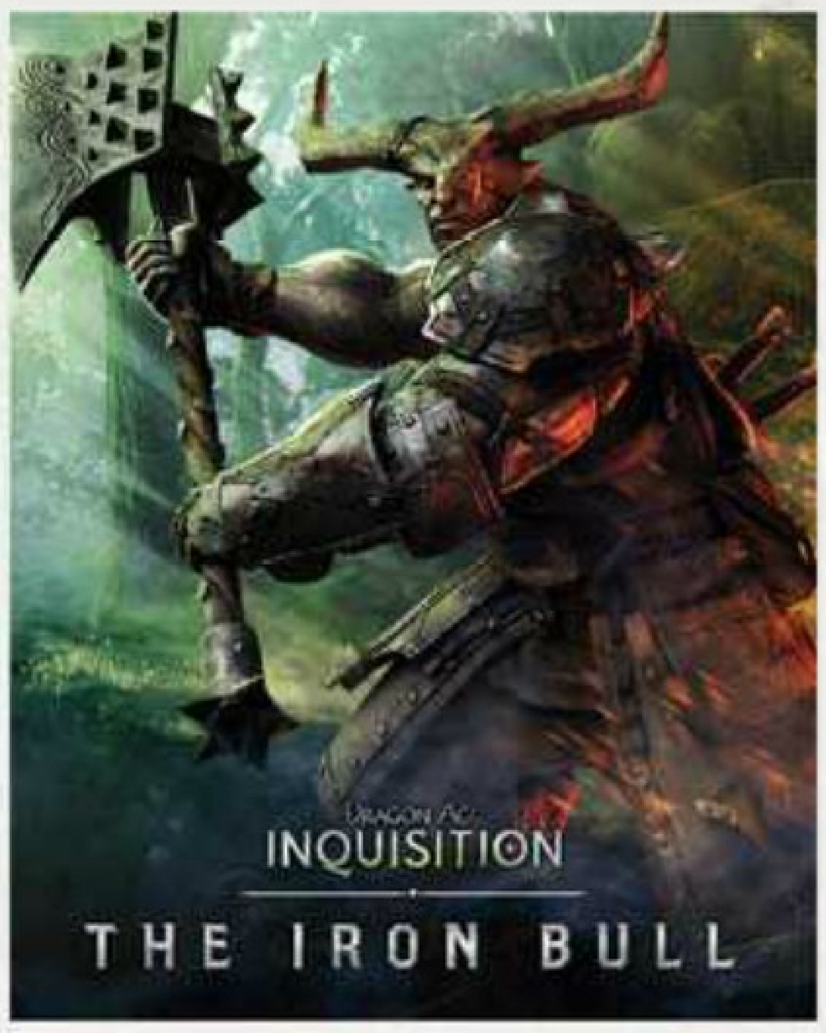
初始技能：无

对应进阶职业：掠夺者（Reaver）

性取向：双性恋，不限性别和种族

简介：曾经是坤拿利人特务组织天子的一位特工，在被调离组织后加入到蛮牛佣兵团，在德达斯大陆上四处活动，并把打探到的情报回馈给天子组织。因为背离了自己的信仰，铁牛目前处于有点危险的自我认同危机状态，但是他的战斗力任然非常有价值，玩家可以雇佣整个佣兵团，从而让铁牛成为同伴。铁牛没有默认技能配置，不过他登场时的装备配置是走双手武器战士路线，当然玩家也可以把他培养成肉盾，因为有着坤拿利人的 10% 物理伤害减免种族优势，他无论是走哪一条路线表现都会令人满意，而进阶职业掠夺者更为偏向进攻型，可以让走双手武器路线的铁牛把战斗力发挥到极致。

掠夺者技能树一览



技能名称	技能类型	技能效果
Ring of Pain	主动	在战场上把一片区域定为痛苦之环，进入区域的敌人会持续受到灵能伤害，而在区域中角色造成的伤害更高，并且在伤害敌人后能够持续加强这两个效果。
Torrent of Pain	被动	减少Ring of Pain启动时，Devor技能消耗的耐力降低，冷却时间缩短，Dragon-Rage技能对角色的生命值消耗也降低。
Blood Frenzy	被动	角色损失的生命值越多，攻击力越高。
Fervor	被动	在角色身周有敌人死亡时会令角色攻击力大幅提升。
Rampage	主动	必杀技，启动时角色攻击威力更高速度更快，而且每次攻击都能够恢复自己的生命值。
Terrifying Fury	被动	角色的暴击有几率令附近范围内的敌人陷入恐惧状态。
Scenting Blood	被动	当角色附近有敌人生命值低于35%时，角色移动速度提高50%，并且获得10%额外暴击率。
Devour	主动	角色对敌人发动攻击，生命值越低造成的伤害越高，并恢复角色的生命值，处于Ring of Pain区域这一技能效果会得到强化。
Consume	被动	当角色发动Devour后，Dragon-Rage技能的暴击几率提高25%。
Dragon-Rage	主动	消耗角色的生命值，对敌人发动一次大威力攻击，生命值越低造成的伤害越高，处于Ring of Pain区域这一技能效果会得到强化。
Ravage	被动	提高Dragon-Rage造成的伤害，每次Dragon-Rage击中敌人能够缩短Devor技能的冷却时间。

3.卡桑德拉

初始技能：挑战怒吼（Challenge）、反手一击（Payback Strike）、盾墙（Shield Wall）

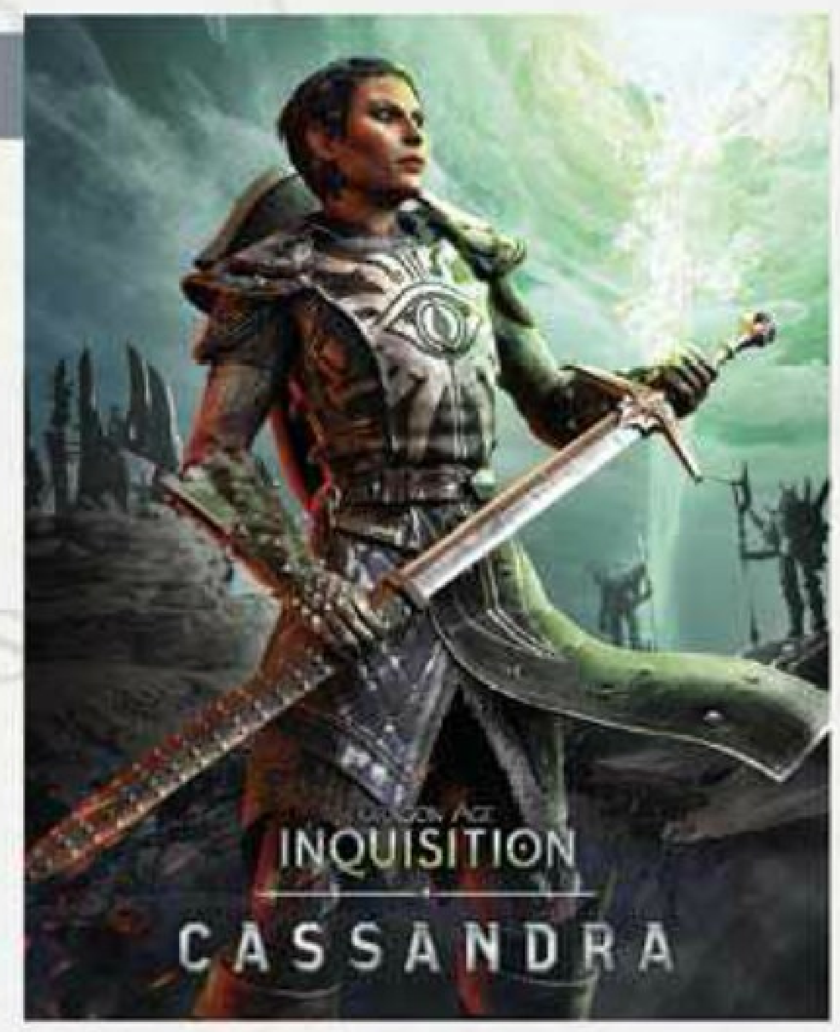
对应进阶职业：圣殿骑士（Templar）

性取向：直女，不限种族

简介：卡桑德拉是在《龙之世纪Ⅱ》中就已经登场过的角色，不过当时她并非是可用角色，而是以调查者的身分扣押了瓦瑞特，试图从其口中听到关于柯克沃尔勇士豪克失踪的真相。而在本作当中，她作为审判所的重要成员，加入到了玩家的同伴队伍当中。卡桑德拉是默认定位成持盾战士的同伴，加上对应进阶职业圣殿骑士擅长对付敌人的施法者，只要好好培养就能够成为队伍中的强大肉盾。

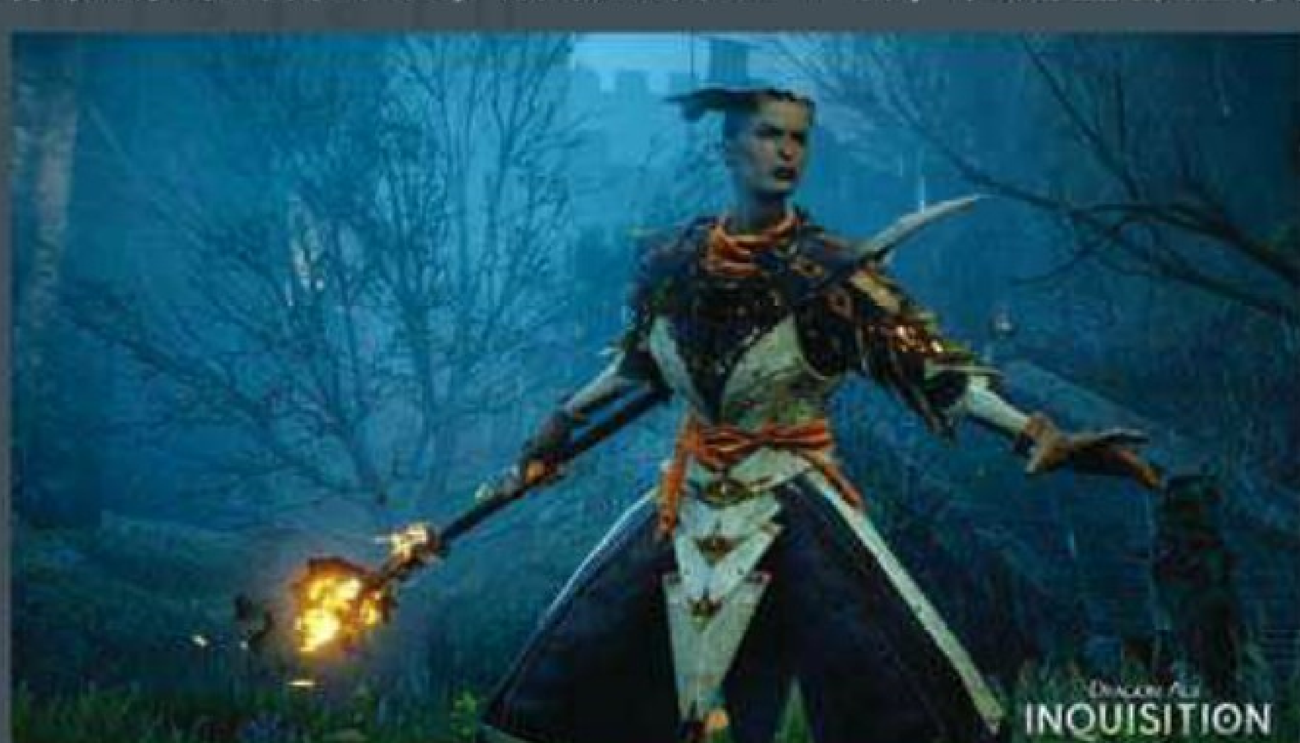
圣殿骑士技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Spell Purge	主动	角色驱散身周所有负面魔法效果。
Spell Shatter	被动	Spell Purge在驱散敌人护盾和增益时对其造成大额伤害。
Blessed Blades	主动	角色让自己和所有队友造成的伤害提高15%，对恶魔还能够造成额外伤害。
Lights in the Shadow	被动	角色在Blessed Blades状态中攻击敌人会缩短Spell Purge和Wrath of Heaven的冷却时间。
Champions of the Just	被动	角色令整个队伍成员对恶魔造成的伤害提高10%。
Maker's Will	被动	角色令整个队伍成员在攻击敌人时有机会削弱对方，令其攻击力下降。
Rally	主动	必杀技，角色激励整个队伍，所有成员在技能持续时间内不断恢复防护值、耐力值和魔力值，并且获得10%伤害减免。
The Last Sacrifice	被动	角色陷入无法战斗状态时，所有队伍成员立刻恢复全部生命值，伤害提高50%，持续10秒。
There Is No Darkness	被动	角色令整个队伍成员对所有元素伤害抗性提高10%。
Wrath of Heaven	主动	角色在身周召唤一道圣光，让附近敌人陷入昏迷并伤害范围内的恶魔。
Embrace the Light	被动	Wrath of Heaven产生的昏迷时间延长，对恶魔造成的伤害提高。



法师

因为本作当中对于玩家在战斗里获得生命值恢复的手段进行了限制，所以法师不再需要担当队伍的治疗者。但是这并不意味着法师终于可以完全抛开支援者的角色，因为本作当中更改了护盾法术的机制，玩家虽然不能够为队友治疗，却可以为他们提供一层能够吸收伤害的护盾。护盾存在的时间并不长，所以法师无法保证队友无时无刻都处于保护之中，因此法师还必须要善用各种元素法术的控制效果来进一步分散敌人对队友的攻击。当然，如果队伍中已经有一个法师，那么凭借着改革的魔力机制，玩家也可以在本作当中尽情享受化身魔法炮台的快感。因为护盾和位移魔法的存在，法师虽然护甲薄弱，但是整体生存能力却比盗贼要更高一些，但前提是玩家自己对于法师的战术有一个清晰的认识。



●战术职业特性

1.法师

初始技能配置：连环闪电（Chain Lightning）、闪炎（Flashfire）

初始武器：法杖

2.通用特殊能力

幽火，在某些无法通过正常途径点燃的灯架处，法师可以用幽能点燃幽火，并拿起一个幽火火炬，除了能够用来照亮黑暗，还能够照出被刻在墙壁上的幽火符文，以供玩家收集。

复位，通过魔法的力量，法师可以修复一些原本已经被摧毁的地方，例如修复桥梁让队伍能够通过，或是修复被打开的地下通道，阻止黑灵继续从这些路径中入侵。

破障，游戏中部分洞穴和通道会被特定属性的魔法屏障所阻挡，无法用物理攻击打破，但是法师只要用和屏障法术相克的魔法攻击就可以将其打破，无论是通过施法还是法杖攻击都可以。当然就算不是相克的属性，花上足够的时间也可以打破屏障，只是效率较低。



●法师技能树一览

Spirit技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Barrier	主动	为法术作用范围内的队友附加一层护盾，在短时间内吸收一定量的伤害。
Elegant Defense	被动	缩短Barrier的冷却时间。
Peaceful Aura	被动	角色产生的仇恨值降低50%。
Guardian Spirit	被动	当角色受到大量伤害时，能够立刻获得一层护盾。
Dispel	主动	消除施法范围内角色与队友身上的负面魔法效果和敌人身上的增益。
Transmute Magic	被动	消除负面魔法和敌人增益会令角色立刻获得护盾恢复并提高造成的伤害。
Mind Blast	主动	在角色身周发动一次思维爆破，令范围内敌人眩晕并降低其攻击玩家的几率。
Fortifying Blast	被动	每一个受到思维爆破影响的敌人都会令角色的护盾恢复10%。
Rejuvenating Barrier	被动	当角色和队友被护盾覆盖时，魔力/耐力值恢复速度提高35%。
Revival	主动	复活施法范围内陷入无法战斗状态的队友。
Life Ward	被动	Revival在生效后会令队友在短时间内获得25%伤害减免，在持续时间内如果队友再次陷入无法战斗状态，会再次复活。
Strength of Spirits	被动	角色产生的所有护盾强度提高50%。

Storm技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Chain Lightning	主动	对目标发动一次雷击，并连锁攻击最多三个目标附近的敌人。
Arcing Surge	被动	Chain Lightning连锁生效范围更远，并能够额外连锁两个目标。
Energy Barrage	主动	对目标发射12发追踪魔法飞弹，其元素伤害类型由角色的法杖的元素类型决定。
Energy Bombardment	被动	每发飞弹会降低敌人对某一种元素2%的法术抗性，元素类型由角色法杖的元素类型觉醒。
Stormbringer	被动	当角色处于战斗中，会有机会召唤雷云对随机目标发动雷击。
Lightning Bolt	主动	角色召唤雷球电击目标，如果目标附近有其他敌人，则每个敌人延长2秒雷球电击时间。
Exploding Bolt	被动	目标附近敌人越多，电击造成的伤害越高，最后还会产生范围爆炸伤害附近敌人。
Conductive Current	被动	角色消耗的魔力越多，造成的法术伤害越高。
Gathering Storm	被动	角色每次普通攻击都会降低法术冷却时间。
Static Charge	被动	角色在施法时获得雷电环绕效果，此时靠近的敌人会受到电击并陷入麻痹状态。
Static Cage	主动	角色在目标处召唤一个电力场，任何试图离开电力场的目标都会陷入麻痹状态。
Lightning Cage	被动	Static Cage困住的敌人在受到伤害时，会被力场产生的电球追击，受到额外伤害。

Inferno技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Flashfire	主动	让目标燃烧并陷入恐惧之中，持续8秒。
Blistering Pain	被动	延长Flashfire恐惧效果的持续时间。
Immolate	主动	在目标地区引发一次爆炸，伤害范围内敌人并令其受到持续火焰伤害。
Wildfire	被动	Immolate的直接伤害和持续伤害提高，同时缩短冷却时间。
Flashpoint	被动	当角色暴击后，下一个施放的法术不会触发冷却时间。
Pyromancer	被动	角色令敌人燃烧或陷入恐惧的几率提高。
Clean Burn	被动	角色每释放一个法术就会令其他法术冷却时间缩短。
Fire Mine	主动	在目标地点设置一个火焰印记，需要一定时间后才能生效，生效后对第一个踩上印记的敌人造成巨额火焰伤害并令其陷入眩晕。
Searing Glyph	被动	触发Fire Mine的敌人会被击倒，并受到持续燃烧伤害。
Chaotic Focus	被动	任何火焰法术会摄取角色50%的护盾值用于提升伤害，摄取的护盾值越高，威力提升越大。
Wall of Fire	主动	设置一道火墙，任何穿过的敌人都会受到燃烧伤害并陷入恐惧。
Lasting Flames	被动	火墙变得更为庞大，产生的燃烧伤害持续时间更长。

Winter技能树

技能名称	技能类型	技能效果
Winter's Grasp	主动	对目标造成冰冻伤害并将其冻结4秒。
Winter's Chill	被动	Winter's Grasp能够伤害目标附近的敌人并令其减速，但只有目标能够被冻结。
Fade Step	主动	角色利用法术能量往前瞬移一段距离。
Frost Step	被动	被Fade Step状态中角色穿过的敌人会受到冰冻伤害并减速。
Mana Surge	被动	当敌人破坏角色的护盾时，护盾会爆炸并冻结所有附近的敌人，并令角色的下一个法术不消耗任何法力。
Winter Stillness	被动	当角色停止3秒不移动时，魔力恢复速度会提高，法术冷却时间会缩短。
Frost Mastery	被动	角色造成的冻结和减速效果持续时间均得到延长。
Wall of Ice	主动	角色升起一道冰墙，阻挡敌人前进。
Glacial Strength	被动	扩大Wall of Ice产生冰墙的范围并缩短冷却时间。
Ice Mine	主动	在地面设置冰霜印记，需要一定时间后才能生效，生效后对第一个踩上印记的敌人产生冻结效果。
Brittle Glyph	被动	被Ice Mine冻结的敌人会暂时失去所有护甲值。
Ice Armor	被动	角色站在一个被冰冻的敌人身旁或是施放任何冰霜法术时，获得50%伤害减免。
Blizzard	主动	在目标地点召唤一股暴风雪，对范围你敌人造成持续冰冻伤害并令它们减速。
Ice Storm	被动	Blizzard造成伤害提高，持续被Blizzard减速的敌人最后会进入冻结状态。

●同伴与进阶职业/技能树一览

1.薇薇安妮

初始技能：无

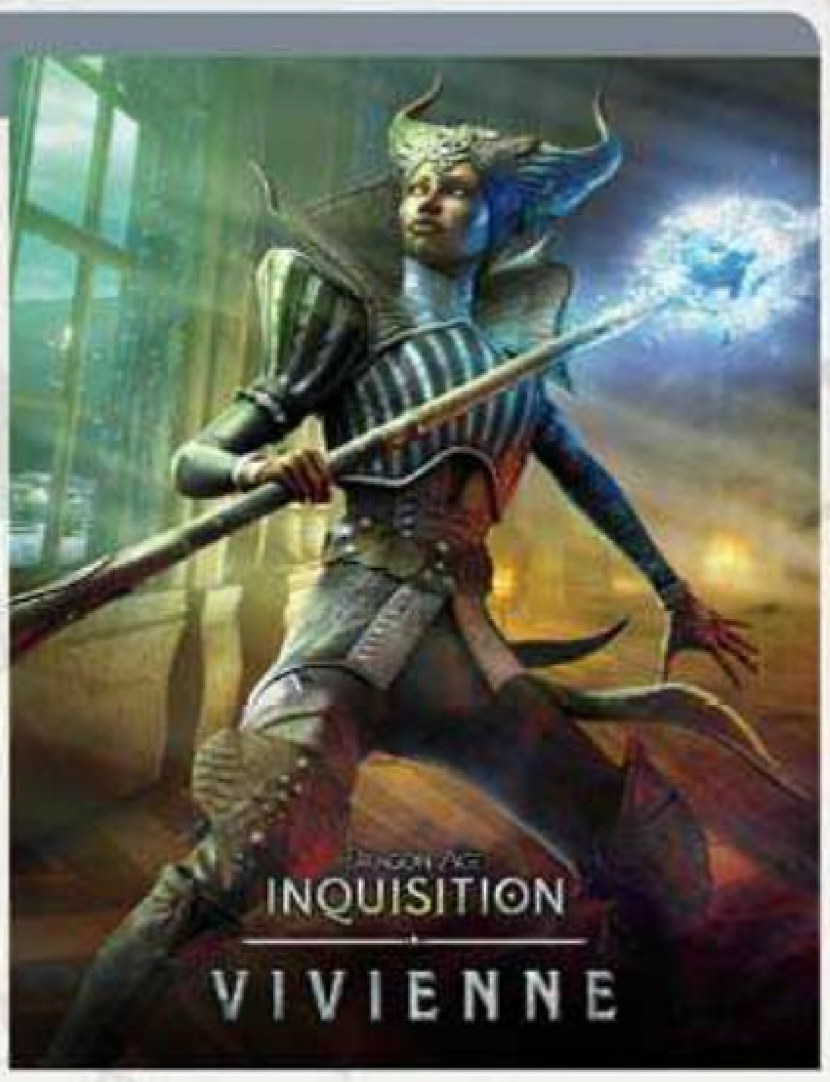
对应进阶职业：魔骑士（Knight-Enchanter）

性取向：无法发展浪漫关系

简介：奥莱法师之环的领导者，被私下称为铁娘子，是个充满了时髦感又充满了野心的女子，她在法师们普遍与圣殿骑士对立并试图起义的今天，仍然领导着法师之环内余下的法师保持着之前的生活状态，并一直在努力寻求解决法师与圣殿骑士战争的方法，所以她最后加入了审判所。薇薇安妮没有默认的技能设置，加上法师本身的战斗方式灵活度比较高，玩家可以按照自己的爱好去培养她，但因为她的进阶职业魔骑士比较适合在前线和近战职业一起并肩作战，所以玩家可以把她培养为擅长支援的灵能法师或是重视伤害爆发的火焰法师。

魔骑士技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Spirit Blade	主动	角色用魔法创造一把武器，对敌人造成灵能属性的近战伤害。
Defending Blade	被动	角色能够用魔法武器抵抗敌人的进攻，并用冲击波对敌人进行反击。
Combat Clarity	被动	当角色离敌人越近时魔力恢复得越快。
Fade Cloak	主动	角色隐身两秒，能够穿越敌人身旁，并消除敌人对角色的仇恨。
Decloaking Blast	被动	当角色在Fade Cloak状态中停留在一个敌人身体里，就会对其造成巨额伤害并将其吹飞。
Resurgence	主动	必杀技，所有队伍成员立刻回满生命值，处于不能战斗状态的同伴会立刻复活，而且在技能生效时间里所有队伍成员会受到持续治疗。
Fade Shield	被动	角色对敌人造成的任何伤害都会填充其护盾。
Veiled Riposte	被动	当角色启动了护盾时，任何攻击玩家的敌人都会受到自身20%攻击伤害的反伤。
Knight-Protector	被动	角色创造的护盾消退时间比一般护盾迟35%。
Disruption Field	主动	在目标地区创造一个干扰力场，令力场中的敌人移动速度减慢，伤害降低。体型大于力场的敌人不会受这一效果影响。
Stasis Lock	被动	受Disruption Field影响的敌人会被定身数秒。



2.多里安

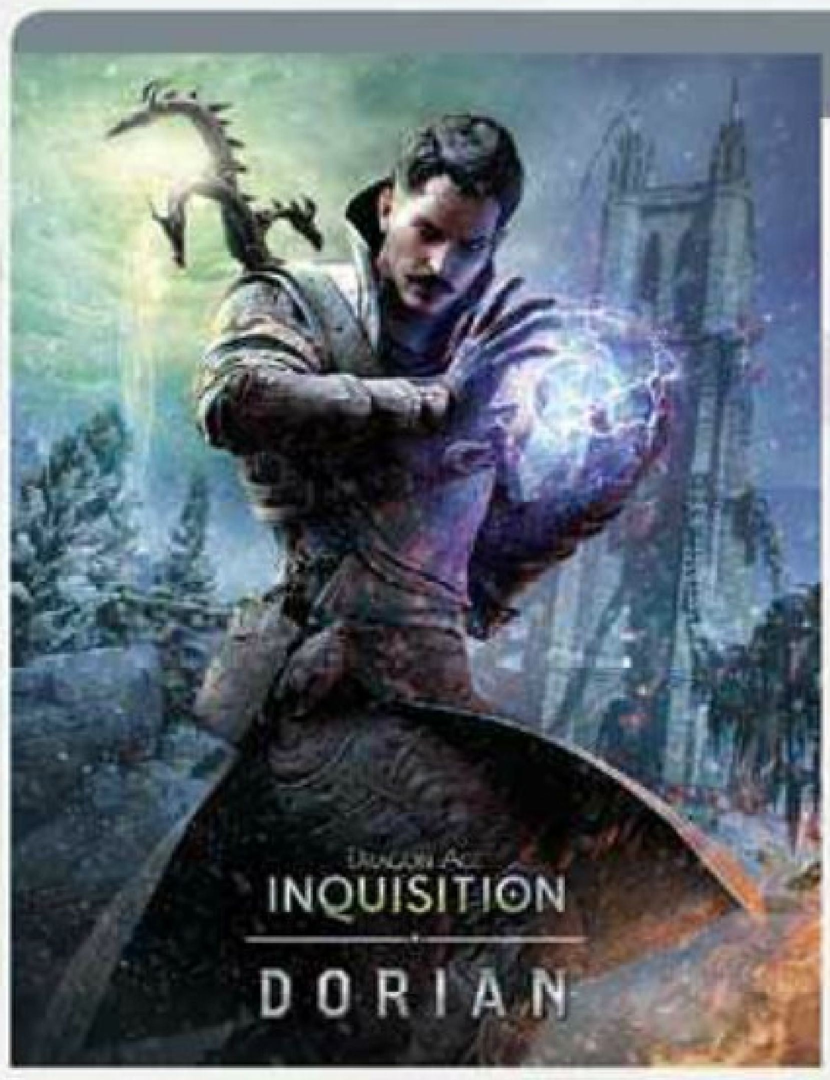
初始技能：无

对应进阶职业：亡灵法师（Necromancer）

性取向：男同性恋，不限种族

简介：出身于塔文特帝国的多里安是名门望族的后代，本人也非常有才华，年纪轻轻就成为了大魔导师的学徒，前途一片光明。不过他非常看不惯自己祖国人民对于魔法力量的沉迷，甚至认为整个社会都存在着病态之处，所以他背离了自己的家园，追踪着已经陷入疯狂的导师，并最终为了阻止疯狂的魔法试验和审判者并肩作战。多里安和薇薇安妮一样，没有默认的技能配置，不过因为进阶职亡灵法师有不少和恐惧相关的技能，跟火焰法术比较搭，玩家可以让两者配合来控制敌人并对其造成惊人的持续伤害。

亡灵法师技能树一览



技能名称	技能类型	技能效果
Horror	主动	令目标区域内的敌人陷入恐惧，持续6秒。
Despair	被动	被Horror影响的敌人会受到灵能伤害，并且护甲值下降20%。
Death Siphon	被动	在角色附近死去的敌人会令其生命值和魔力得到恢复。
Blinding Terror	被动	角色令进入恐惧状态的敌人受到的伤害提高。
Haste	主动	必杀技，角色令整个队伍速度提高，敌人速度会下降85%，直到必杀技效果结束为止。
Power of the Dead	被动	杀死敌人会令角色伤害提高20%，持续10秒。
Simulacrum	被动	当角色进入无法战斗状态时，一个灵体会操纵角色的身体继续作战，持续10秒，期间所有法术无需消耗魔力。角色只有在脱离这一状态后才能被复活。
Spirit Mark	主动	角色对目标打上印记，让一个鬼灵不断伤害对方，在印记持续时间内目标死亡，则鬼灵会占据对方身体，协助玩家作战。
Lingering Mark	被动	被鬼灵占据躯体的敌人伤害提高75%，附身持续时间延长45秒。
Walking Bomb	主动	角色诅咒目标，持续造成灵能伤害，持续时间结束后引发一次爆炸，伤害范围内的敌人。
Virulent	被动	如果Walking Bomb效果杀死了敌人，则其效果会转移到附近敌人身上，引发第二次爆炸。

3.索洛斯

初始技能：护盾术（Barrier）、寒冬之握（Winter's Grasp）

对应进阶职业：幽能法师（Rift Mage）

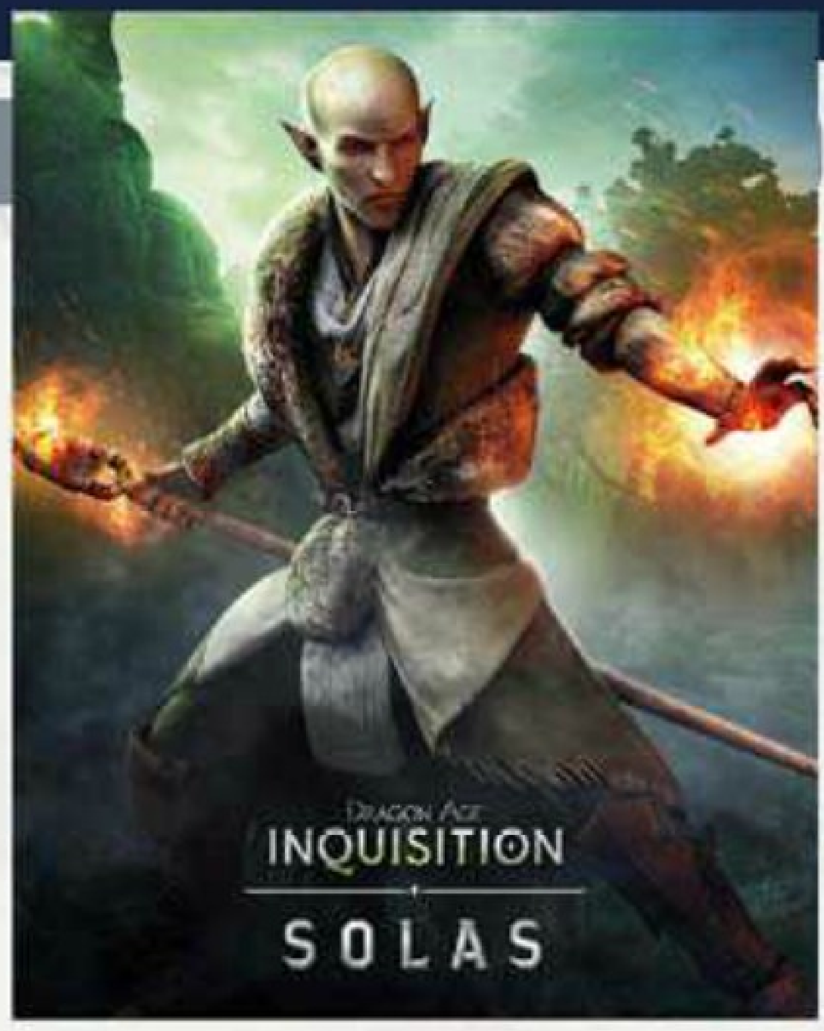
性取向：直男，限定精灵

简介：生于一个小村庄中，索洛斯是个城市精灵，但是他很早就脱离了人类社会，遁身荒野，成为了一个野法师，靠着自己的天赋去掌握魔法技巧，并利用幽幕薄弱之处靠睡眠进入幽界，体验仍然残留在其中的过往历史片段。他在发现幽痕出现后立刻赶到了圣灰神庙，照顾了当时仍然在昏迷中的审判者，并最终让其掌握了利用手上的印记关闭幽幕裂缝的能力。索洛斯的默认技能配置让他变得更适合担当支援和控场定位的法师，灵能与寒冰魔法双修可以让他成为队伍生存力的核心来源。进阶职业幽能法师也是专注于弱化和控制敌人，和寒冰魔法配合可以很大程度上降低敌人对于队友的威胁。



幽能法师技能树一览

技能名称	技能类型	技能效果
Veilstrike	主动	角色让拳头充满幽能，然后击倒身周的敌人。
Punching Down	被动	缩短Veilstrike的冷却时间，并令被击倒的敌人受到削弱，攻击力下降。
Stonefist	主动	召唤幽能在虚空中化为一只巨拳，攻击并吹飞目标。
Shatterstone	被动	Stonefist召唤的巨拳在击中敌人后发生爆炸，令范围内的敌人眩晕并受到削弱，攻击力下降。
Restorative Veil	被动	角色攻击被弱化的角色能够恢复魔力。
Encircling Veil	被动	角色产生的虚弱效果持续时间延长25%。
Firestorm	主动	必杀技，在目标地区召唤一场陨石雨，在持续时间中不断对范围内敌人造成火焰伤害。
Smothering Veil	被动	被削弱的敌人攻击力进一步下降。
Twisting Veil	被动	被玩家削弱的敌人受到的伤害提高15%。
Pull of the Abyss	主动	角色在目标范围创造一个小幽幕裂缝，能够把附近敌人扯到裂缝影响范围中。
Shaken	被动	Pull of the Abyss冷却时间缩短，被其影响敌人全部受到削弱，攻击力下降。



职业连击



和同社的《质量效应》系列”有点类似，《龙之世纪 宗教审判》中也有着特定职业的技能可以其他职业之间的技能产生连击，从而对敌人造成巨大伤害的设定，善加利用可以快速击倒强敌，或是将其削弱。连击分为两个步骤，一个是使用特定技能让敌人进入触发状态（Primer），对应的一般是带有控制效果的技能，而之后需要用另外一个技能去引爆（Detonator），从而触发连击效果。下面将会列出连击触发的对应效果和技能。

PS：在游戏当中单个职业也可以发动连击，但是效果会受到弱化，所以有条件的情况下还是建议多多使用跨职业连击。

连击特效一览

特效名称	特效作用
Rupture	持续的大威力伤害，无视护甲
Shatter	大威力寒冷伤害
Discharge	对周边敌人造成大威力雷电伤害
Nightmare	大威力伤害并令敌人陷入恐惧
Weakness	大威力伤害并令敌人暴露弱点
Basic combo	额外的伤害

职业对应触发状态/引爆方式一览

触发状态/引爆方式	技能名称	对应职业	备注
眩晕（Stun）	Pommel Strike	战士	Two-Handed Weapon技能树
	Payback Strike	战士	Weapon and Shield技能树，需要Sweet Revenge升级
	Grappling Chain	战士	Battlemaster技能树，需要Give Them the Boot升级
	Wrath of Heaven	圣殿骑士	Templar技能树
睡眠（Sleep）	Full Draw	盗贼	Archery技能树，需要Stunning Shot升级
	Knockout Powder	盗贼	Subterfuge技能树
	Knockout Bomb	刺客	Assassin技能树
冰冻（Freeze）	Winter's Grasp	法师	Winter技能树
	Mana Surge	法师	Winter技能树
	Blizzard	法师	Winter技能树，需要Ice Storm升级
	Ice Mine	法师	Winter技能树
	Flask of Frost	混药狂徒	Tempest技能树
麻痹（Paralyze）	Lightning Bolt	法师	Storm技能树
	Static Cage	法师	Storm技能树
	Static Charge	法师	Storm技能树
冲击引爆（Impact Detonator）	Lunge and Slash	战士	Weapon and Shield技能树
	Mighty Blow	战士	Two-Handed Weapo技能树
	Whirlwind	战士	Two-Handed Weapon技能树
	Stonefist	幽能法师	Rift Mage技能树
精准引爆（Precision Detonator）	Twin Fangs	盗贼	Double Dagger技能树
	Deathblow	盗贼	Double Dagger技能树
	Long Shot	盗贼	Archery技能树
	Shadow Strike	盗贼	Subterfuge技能树
惊骇引爆（Eldritch Detonator）	Spell Purge	圣殿骑士	Templar技能树
	Mind Blast	法师	Spirit技能树
	Dispel	法师	Spirit技能树
	Energy Barrage	法师	Storm技能树
	Immolate	法师	Inferno技能树
	Spirit Blade	魔骑士	Knight-Enchanter技能树

触发状态与引爆方式对应效果一览

状态名称	引爆方式	触发连击特效
眩晕	冲击引爆	Basic combo
	精准引爆	Rupture
	惊骇引爆	Weakness
睡眠	冲击引爆	Rupture
	精准引爆	Basic combo
	惊骇引爆	Nightmare
冰冻	冲击引爆	Shatter
	精准引爆	Shatter
	惊骇引爆	Basic combo
麻痹	冲击引爆	Discharge
	精准引爆	Discharge
	惊骇引爆	Basic combo



主线流程攻略

The Warth of Heaven The Threat Remains

●流程难点

1. 在卡桑德拉解开玩家手上的绑绳后，玩家就可以开始自由移动了，不过目前这一部分剧情路线是固定的，沿路往前走即可。

2. 经过桥梁坍塌的剧情后玩家会获得自己的武器，其类型对应的就是玩家选择的职业，同时也会解锁对应的技能，可以在之后立刻展开的战斗当中熟悉一下。

3. 战斗过后玩家就可以开始使用L1键开启指令轮了，目前这里最大的作用就是使用生命药剂回血，数量有限，请明智地选择使用时机。

4. 遇到索洛斯和瓦瑞克之后，一个战斗队伍就算是成型了，此时玩家也可以通过开启战术视角来指挥队伍作战。不过总体来说本作同伴的默认AI倒也凑合，所以除非战况特别凶险，一般战斗就算是不用战术视角也是能够打过去的。

5. 遇到下一个幽幕裂缝时，玩家就可以学会如何关闭它，方法也非常简单，靠近裂缝后单机 × 键，不要随意移动直到过程结束就可以封闭幽幕。

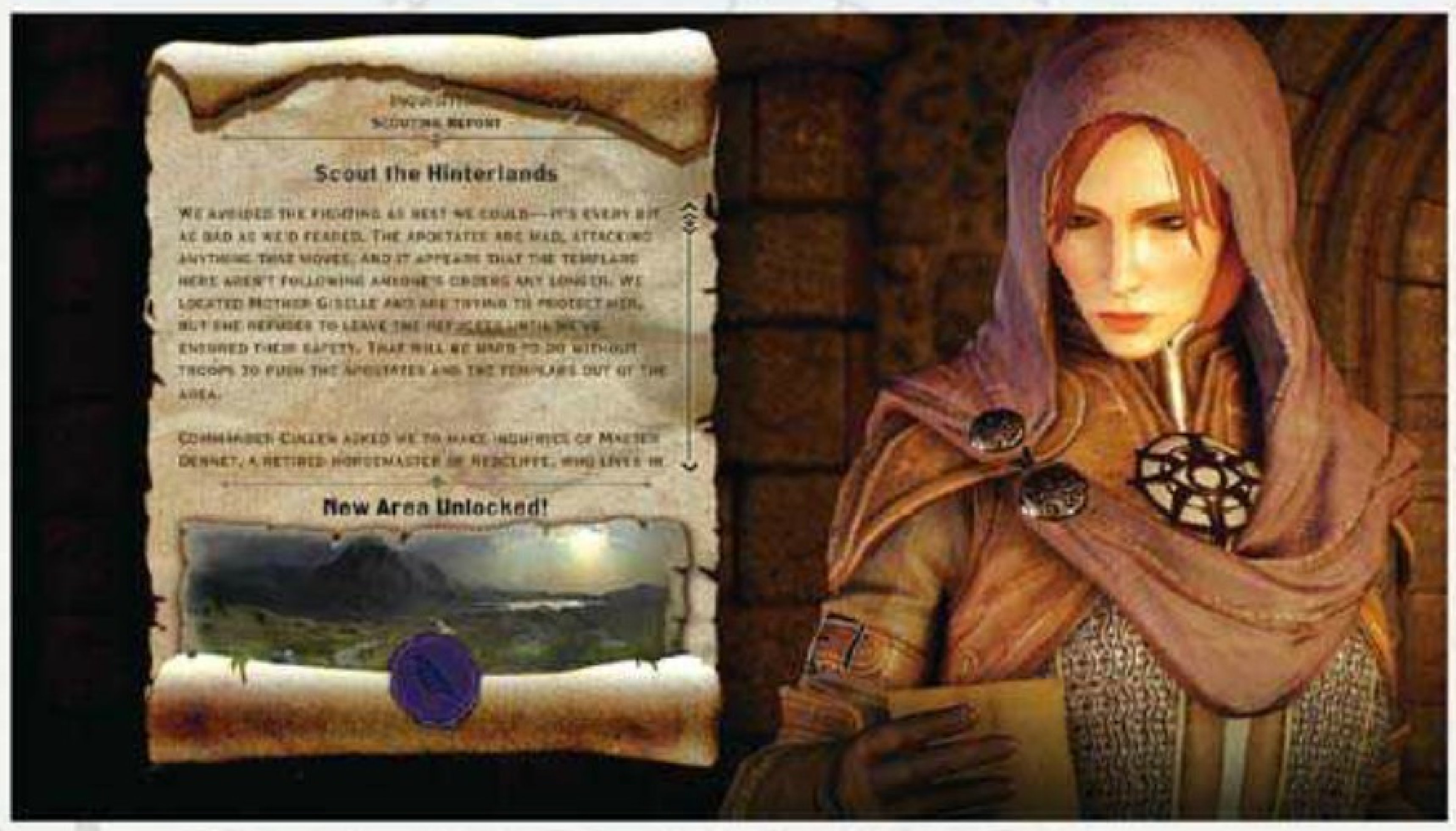
6. 进入前线营地后会遇到一个补给箱，本作当中的治疗药水可以通过调查这个箱子补满，所以玩家往往不需要花心思去做大量的治疗药水或是大量购入，不过代价是药水本身有携带上限。其他药水则需要通过消费药草资源来补给。

7. 剧情后玩家需要选择是和士兵们一起冲锋，还是选择走山路来避开敌人锋芒，两者都伴随着一定的代价，所以玩家可以自行选择。这里如果选择和士兵一起冲锋，则可以获得卡桑德拉的赞同，而如过走山路则可以获得瓦瑞克的赞同，但卡桑德拉会略为不赞同，从获取赞同度的角度来看，选直接冲锋会更好一点。

8. 来到神庙中央后就可以迎来这次任务的最后战斗了，过程比较复杂，玩家需要面对一头大恶魔，同时还得抽空多次靠近裂缝，按提示按键干扰它，来削弱恶魔的力量，因为恶魔本身拥有超高的防护值，非常耐打，个人建议玩家可以将其交给NPC对付，专心指挥队友消灭小怪然后干扰裂缝，当裂缝每被干扰，恶魔就会进入短暂的虚弱状态，抓紧机会重创它，然后等裂缝可以被再次干扰后，就继续这一循环，直到恶魔生命值被耗空，这时候再尝试关闭裂缝，就会触发剧情。



●流程难点



1. 如果玩家有购买本作的豪华版或是入手了审判者套装DLC，那么在剧情过后记得调查屋子里的小黑箱，可以拿到对应的DLC物品。

2. 在审判所成立后，玩家可以花点时间逛逛作为根据地的庇护所（Haven），有不少宝箱和素材可以收集，遇到的书籍也不要放过，读了能够获得额外的经验值。

3. 虽然和主线无关，但建议玩家们做一下净土目前的支线任务，具体的任务内容会在后文的庇护所地图介绍上有详细说明。

4. 开始任务后玩家会接触到“特别行动”（Operations），在战争会议室里面，玩家可以在大地图上看到各个游戏中的地点，这些地点往往需要玩家派遣特定的人员去进行处理，目前玩家能够派遣的目的地只有一个，就是Hinterlands，派遣行动需要耗费“势力”（Power），目前玩家的势力刚好足够发动一次秘密行动，选取后观看动画，这个区域就变成可以前往的地区了。

5. 前往Hinterlands，玩家就算是进入可以自由探索的大地图了，这个区域有不少支线任务和其他收集内容，不过玩家首先需要熟悉的是营地，这里的功能包括帐篷提供的休息——恢复队伍成员的所有生命值，药水桌提供的装备药水——更换和补充药水，号角的更换队友和委托台提供的委托查询与完成功能。

6. 和Requisition Officer对话就能开启一些新的委托任务，一般是收集资源并进行合成。

7. 从这个区域开始玩家可以自行前往地图上的幽幕裂缝处将其关闭，来获得经验值和势力。

8. 任务一开始会指示玩家去地图上圣殿骑士和法师冲突的中心，协助审判所的士兵们击退他们，然后就可以触发剧情。

9. 之后和威尔下士对话，任务就会进入到自由行动阶段，这里的

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作



目标是获得 4 点势力，个人建议先去找驯马大师，也就是完成支线任务“Master of Horses”，来获得坐骑，这样一来玩家移动就方便多了。而获得势力的途径很多，主要是完成一些支线内容，包括开启新营地，关闭裂缝和完成委托，玩家可以按照自己的需求和喜好去完成，想要取得 4 点势力可以说是轻而易举。想要趁机地毯式清扫一下亨特兰地图任务的玩家可以参考后文的地图说明，不过要注意部分任务的难度是超出目前玩家等级范围的，可以等以后等级练高了再来解决。

10. 通过任何途径获得 4 点势力后，玩家就可以动身返回庇护所了。前往战争会议室，现在玩家可以对蕾莉安娜、考伦和约瑟芬妮三位顾问委派任务，他们各自只能同时执行一个任务，而且对应的手段并不相同，蕾莉安娜是密探，考伦是军事力量，约瑟芬妮则是外交手段。同时别忘了把 4 点势力花在开启前往奥莱帝国（Orlais）教会的快速旅行权限上，不然无法进行主线。

11. 在凡尔罗伊欧斯（Val Royeaux）的主线任务纯粹就是一段剧情，不过玩家最好不要立刻离开，而是往来时的城门走，就会接到支线任务“The Imperial Enchanter”，同时调查地面上的箭就可以找到支线任务“A Friend Of Red Jenny”，这两个任务关系到两位队伍同伴法师薇薇安妮和盗贼塞拉的加入，有兴趣的玩家记得不要漏过。

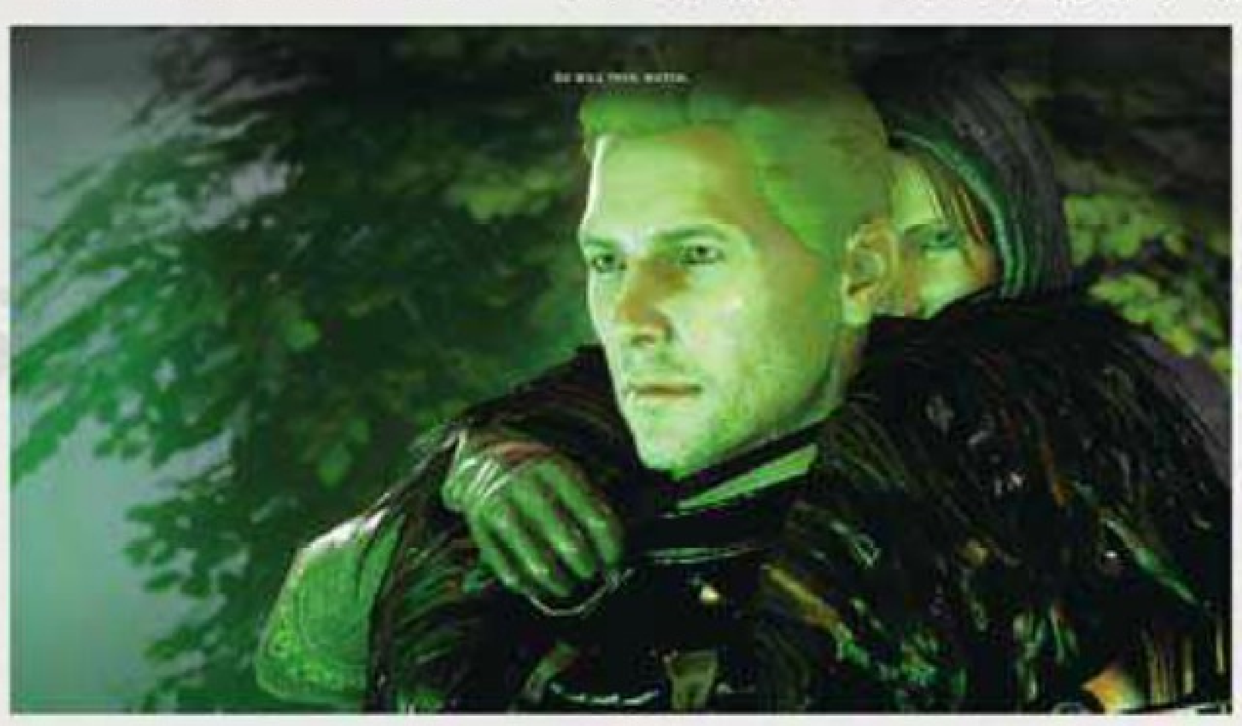
12. 同时凡尔罗伊欧斯有一位行商人 Belle 非常仰慕审判所，如果玩家找到她后记得和她对话并答应让她加入审判所，就可以获得一位特使，加快约瑟芬妮完成特别任务的速度。

13. 之后回到庇护所，玩家会遇到一场关于是向法师还是圣殿骑士寻求帮助的讨论，不过玩家可以不用立刻得出结论，选择对话左下角的一项，然后回头再自行选择。

Champions Of The Just

●流程难点

1. 这是玩家在离开凡尔罗伊欧斯后获得的两个主线任务之一，这个任务的目标是要寻求圣殿骑士的帮助，但需要足足 15 点势力启动任务的下一步，建议是各位玩家先去清清支线再来开启。同时因为开启这个任务后玩家在庇护所会触发关系到同伴布莱克沃尔加入的任务“The Lone Warden”和同伴铁牛加入的任务“The Captain Of The Chargers”，不妨先完成再来进行这个主线。注意铁牛的任务需要先花费势力开启风暴海岸（Storm Coast）的旅行权限才能够执行，不过这个区域能够赚取的势力也不少，总体来说肯定是不亏的。最后提醒一下，帮助了圣骑士就无法执行法师的任务了，玩家请注意。



2. 玩家在会见至高追寻者之前会被要求执行一个仪式，如果玩家选择答应，就可以操纵前方三个转轮来选择旗帜的位置，放在最高位的需要转两下，第二位转一下，第三位就不用动，顺序可以按照玩家自己心目中的标准来选择，选好后还需要回答自己是出于什么目的而选，其中左上角是基于信念，右上角是政治目的，左下角是私人原因，右下角则坦言是随机乱选。

3. 和骑士队长见面后没多久就会进入战斗，敌人当中比较难对付的还是手持塔盾的圣殿骑士，近战职业最好多绕背或是用技能控制对方后再进攻，正面攻击会被各种格挡。

4. 进入幻象关卡后，跟着提示走，在一个会遇到三个牢房的区域，先找到柯尔，按照他的提示获得火炬，然后点燃三个牢房墙上的灯和一个在外面走廊墙上的灯，就可以开启新道路。在这个关卡当中玩家会遇到一个支线条件，就是寻找三个 Demonic Dogma，其中第一个是在关卡前期的隐藏房间里面，不同职业的角色可以通过不同的职业方式进入其中，战士是破墙，盗贼是开锁，法师则是破坏元素护盾。在后面来到前文提到的火炬关卡后，会发现有一扇门需要用钥匙打开，钥匙在南方的牢房当中。进入房间后点燃灯台，然后就会发现主要区域当中会出现另外一个灯台，将其也点燃后就可以进入隐藏区域找到第二个 Demonic Dogma。最后当玩家经过森林区域，进入一个有木质楼梯，结构类似旅馆的建筑时，来到第二层仔细调查，就可以在一个雕像处得到第三个 Demonic Dogma，完成支线目标。

5. 之后的幻象完全没难度，不过接下来的大厅防守战有点麻烦，圣殿骑士们有一个状态槽，这个槽会随时间推移而下降，要是降到底就算战斗失败。玩家要在这个槽见底之前找到三个还在建筑内的圣殿骑士老兵，如果发现槽降得太厉害，玩家们也可以通过回援大厅来恢复一定量的状态槽，所以在战斗中要两边兼顾。同时玩家还要记得找到钥匙，为骑士们找来没有被腐化的莱瑞姆矿石，目标位于北方的区域，但因为门是锁着的，所以玩家还需要前去西北方的房间拿取钥匙后再开启。

6. 拯救完老兵并拿到莱瑞姆矿石后和巴里斯对话，开始 BOSS 战，先是会有各种杂兵从屏障中出现，不太难对付，但是因为敌人数量不少，记得不要孤军深入敌群而被夹攻。过一段时间后，屏障破碎，还没被杀死的杂兵也会被全部秒杀。

7. 来到户外就是 BOSS 战的正式战斗，这一战还有柯尔作为额外支援，不过不要对他的战斗力抱太大期望。BOSS 本身近战威力一般般，但是会发动非常赖的群体近距离控制，然后钻地并发动大威力的突刺攻击，尽量能躲就躲。当它生命值降到一定程度就会躲起来并召唤杂兵，之后还会化身为玩家对应职业的强化形态战斗一段时间，这是它战斗力最猛的一个阶段，注意保持队伍血线，必要时记得多多拯救倒下的队友。等妒魔变回自己的形态时，战斗也差不多要结束了。

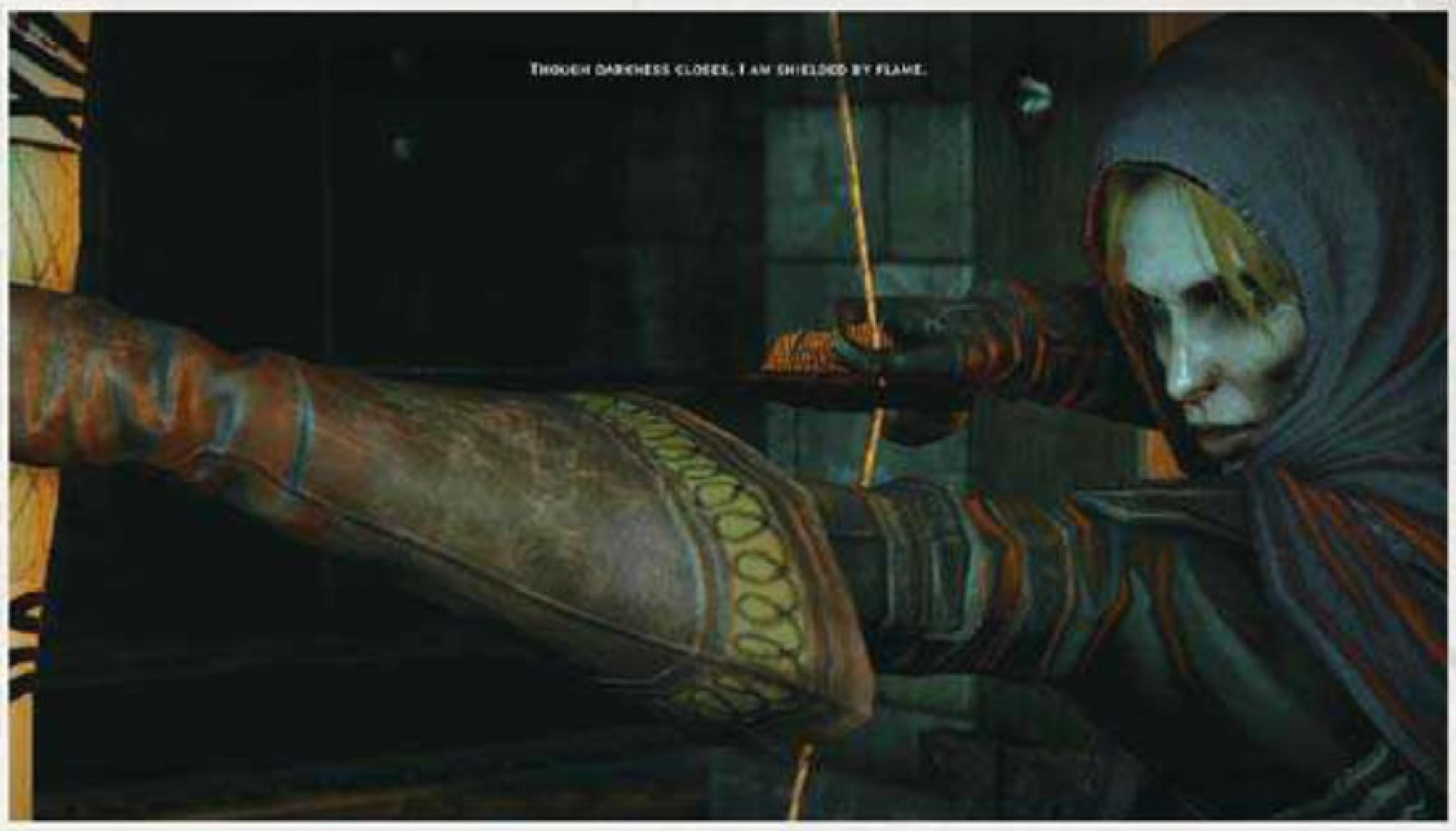
8. 战斗结束后，玩家需要决定如何处置圣殿骑士团，因为同伴众多，每一个人的反应都有差异，下面将会以表格列出，玩家可以按照整体赞同度收益或是单个角色的赞同状况来决定选择哪一个。



同伴	选择解散骑士团（Disband Templars）	与骑士团联手（Ally With Templars）
布莱克沃尔	不赞同	赞同
卡桑德拉	不赞同	强烈赞同
铁牛	不赞同	强烈赞同
塞拉	强烈赞同	不赞同
索洛斯	强烈赞同	强烈赞同
瓦瑞克	中立	略微赞同
薇薇安妮	不赞同	赞同
多里安	不赞同	不赞同
柯尔	强烈赞同	强烈不赞同

In Hushed Whispers

●流程难点



1. 法师们主线任务的好处是开始阶段没有开启的势力需求，所以玩家们要是图方便，也可以做这个任务，在亨特兰清完支线再开始，就可以保证后期有足够势力来立刻触发任务最后的阶段，当然决定选法师这一方的玩家就更应该选做这个任务了。任务地点是在玩家已经开启过传送权限的亨特兰。

2. 来到任务地点后会遇到一个幽幕裂缝，这里的隙缝不能够一次过关闭，所以玩家需要和之前在圣灰神庙中一样，打一波敌人再干扰一次裂缝，直到其关闭为止。因为敌人以远程系为主，火力颇强，要注意战士们的血线。

3. 完成酒馆的剧情后记得找到同样位于酒馆的Clemence，他是一位炼金师，跟他对话时答应让他加入审判所就能够让其成为特使，教会外的Tanner也同样可以作为特使加入审判所，不过玩家需要先开启支线任务“Business Arrangements”，具体请参考区域介绍中的支线任务部分。进入教会之后会遇到能够成为同伴的多里安，同时进入和另一个裂缝之间的战斗，流程和之前的差不多，只不过这一次敌人主要是近战，注意保护好队伍中的远程和施法职业。

4. 剧情过后，这一部分的内容也变成了需要15点势力值开启，所以玩家得花点时间在支线上了。注意，如果玩家凑够了15点势力值，并且开始执行这个任务的后续，那么就无法继续执行圣殿骑士的任务了，玩家只能够二选一。

5. 在和大魔导师对质之后，玩家会被传送到新区域并遇到穿着像是角斗士的敌人，建议打完第一场战斗后，先进入角色界面分配一下多里安的技能点并为他换上一点好装备，好保持他的战斗力。

6. 在遇到有两个角斗士分别看守一边大门的地方，建议走左边，在地牢处找到已经开始被红水晶同化的菲安娜，触发剧情。

7. 在另一边牢房玩家可以找到其余两位自己带到任务中的同伴，两位同伴在剧情上来说是未来版本的他自己，不过实际上无论是技能和装备都是和玩家队伍中对应同伴的状态一样的。

8. 找齐同伴后回到之前的分岔路口处，被升起的吊桥会放下，玩家需要迎战一批新敌人，之后的战斗中也要记得优先对付敌方的法师，他们的火焰魔法威力非常惊人。

9. 杀到一个大教堂中央后，会发现通往大魔导师所在地的门被封锁了，按照提示前往各个目标寻找红水晶的碎片，这里的战斗基本都会留出有利条件来让玩家先对敌人的施法者下手，不要客气，立刻控制并速杀可以让整个战斗过程变得更安全。



10. 和大魔导师的BOSS战中，他本人倒不算难对付，因为许多控制技能对他都是有效的，尤其是战士的物理控制技能。不过当他损失一定生命值后，就会躲进护盾然后召唤幽幕裂缝，玩家需要转而对付恶魔并尝试关闭裂缝，如是两次之后，大魔导师不再躲入护盾，玩家可以发动全力将其打倒，结束战斗。

11. 当大魔导师被制服后，得知这里情况的费雷登统治者（视玩家继承存档的情况不同，出现的人也不同）来到了城堡并决定驱逐法师，这时候玩家需要面临选择，下面将会用列表展示不同同伴对于不同选择的反应。

同伴	强征法师加入审判所（Mages As Conscripts）	邀请法师作为盟友（Mages As Allies）
布莱克沃尔	不赞同	赞同
卡桑德拉	赞同	强烈不赞同
铁牛	强烈赞同	不赞同
塞拉	强烈赞同	不赞同
索洛斯	强烈不赞同	强烈赞同
瓦瑞克	赞同（如果继承《DA2》选择中豪克支持圣殿骑士）/不赞同（如果继承《DA2》选择中豪克支持法师）	赞同（如果继承《DA2》选择中豪克支持法师）/不赞同（如果继承《DA2》选择中豪克支持圣殿骑士）
薇薇安妮	强烈赞同	强烈不赞同
多里安	不赞同	强烈赞同
柯尔	强烈不赞同	强烈赞同

In Your Heart Shall Burn

●流程难点

1. 这个任务需要前去战争会议室从地图上启动，只需要1点势力。看完剧情后开始迎击进攻庇护所的敌人，这里一开始不需要跑出去迎敌，守在投石机附近，和NPC一起击杀来袭的敌人即可。之后按照提示进军，在投石器处不要和敌人纠缠，让队友拖住敌人然后来到投石器旁，长按×键，直到投石器发射并产生雪崩淹没敌人。

2. 在巨龙攻击时的回撤路上玩家会看到很多副目标，都是需要帮助的审判所成员，尽量帮助他们可以获得不错的收获。首先是铁匠铺处需要用战士同伴的普通攻击打开大门，帮助Harritt进入屋内抢救物资，然后进入庇护所大门，前往西方，救下被敌人围攻的Lysette，之中央楼梯走，来到东方一座起火的建筑，在建筑北方沿着梯子爬上顶部跳入里面，就可以从内部打破大门救出Seggrit，然后再前往酒馆，消灭围困这里的敌人并入内救下Flissa，接着再前去药剂工作台所在房屋的附近，要快速救起受伤的Adan和Minaeve，动作要快，不然他们会被烧死，最后在教会东方找到被敌人困住的Threnn，将其救下，就可以顺利完成这个支线目标。

3. 剧情过后前往另一个投石机处，这里需要先转动投石机，过程非常漫长，所以其实就是一场边打边转的防守战，抓到机会就赶紧转动投石机，以加快战斗过程。这里视玩家选择的盟友不同，登场的BOSS也会不同，选择与法师为盟，最后登场的就是化身为红晶石巨怪的骑士队长丹安，一个强悍的近战单位，不过对于控制法术的抵抗能力并不特别强，尤其是冰魔法。而如果选择与圣殿骑士为盟，最后登场的会是大附魔师菲安娜，她的进攻法术和防守法术都非常强，还有很高的雷电抗性，不过对于物理攻击和冰火系法术都没有太大抵抗力，可以针对这个弱点进攻。最后玩家把投石机转动到正确的方向，就可以触发剧情。



From The Ashes

●流程难点

1. 在进行主线之前建议玩家先完成“Welcome To Skyhold”支线任务，因为现在天穹堡垒会变成玩家的根据地，多多熟悉这里是非常有必要的。同时那一位还尚未加入的同伴也需要完成对应的任务去招募，记得优先去做，无论是柯尔还是多里安都会位于天穹堡垒当中。

2. 玩家在被推选为审判者之后，需要选择一句发言，根据发言的选择不同，同伴们的赞同度也会有差异，鉴于这里项目同样繁多，也将用列表列出。

选择对话	布莱克沃尔	卡桑德拉	柯尔	多里安	铁牛	塞拉	索洛斯	瓦瑞克	薇薇安妮
Servant of Faith	中立	强烈赞同	中立	略微不赞同	中立	不赞同	不赞同	中立	赞同
Fight for Order,not Faith	中立	赞同	中立	中立	中立	赞同	中立	略微赞同	中立
Because it's Right	赞同	中立	中立	中立	略微赞同	赞同	略微赞同	略微赞同	中立
Corypheus Must Be Stopped	略微赞同	中立	中立	强烈赞同	略微赞同	赞同	中立	中立	中立
Do it for my own power	强烈不赞同	强烈不赞同	中立	不赞同	中立	不赞同	强烈不赞同	强烈不赞同	中立
Lead them to vengeance	中立	略微不赞同	中立	中立	略微不赞同	赞同	略微不赞同	不赞同	中立
A Dwarf Will Stand for Us All（矮人审判者限定）	中立	中立	中立	中立	中立	赞同	中立	中立	中立
An Elf Will Stand for Us All（精灵审判者限定）	中立	中立	中立	中立	中立	不赞同	略微赞同	中立	中立
A Qunari Will Stand for Us All（坤拿利人审判者限定）	中立	中立	中立	中立	赞同	赞同	中立	中立	中立
Set An Example as a Mage（法师审判者限定）	中立	中立	中立	赞同	中立	略微赞同	中立	中立	强烈赞同

3. 和瓦瑞克见面后，游戏会给玩家一次机会选择是用默认的柯克沃尔勇士还是自己自定义一个，算是把这个所谓神秘盟友给剧透了，建议玩家就算已经导入存档也可以去自定义界面看看，确认出现的豪克是不是自己想要见到的版本。



Here Lies The Abyss

●流程难点

1. 和豪克对话后任务就会自动开始，不过首先玩家需要有 8 点势力去开启下一步，注意这个时候玩家也会在地图上看到开启审判者进阶职业的特殊任务，记得要派顾问去执行，以获得选择进阶职业的权限，之后训练师们就会来到天穹堡垒，玩家可以前去和他们对话学习进阶职业。三个训练师分别代表各一个进阶职业，玩家可以跟他们对话后了解职业特点，然后再选择是进阶哪一个，每一个职业都有对应的任务，完成之后才能够真正地进阶。玩家只能选择其中一个进阶职业，所以最好谨慎选择。

2. 前去寻找斯特劳德路上玩家会有机会帮助一队灰袍守望者，在这群人附近有一个小屋，里面有一位精灵 Jana，如果玩家带着精灵法师索洛斯，就可以让他说服 Jana 加入到审判所，成为特使。在见到斯特劳德后，触发剧情，之后任务的下一步又需要玩家用 8 点势力去开启新的传送地点。既然正好开了克莱斯伍德的地图，玩家可以就在这里开开营地关关裂缝，很快就可以赚够 8 点势力。

3. 来到西方主干道后直奔目的地，剧情过后立刻和恶魔开打，这里的恶魔强度不算惊人，比较麻烦的对手其实还是施法者，所以让战士同伴拖住恶魔，然后立刻解决施法者，剩下的战斗就很容易解决了。



4. 之后任务进入到需要足足 20 点势力的阶段，玩家可以先搜刮掉一部分西部主干道比较好拿的势力，例如开营地和关裂缝，然后转头继续专攻克莱斯伍德，20 点在这个阶段虽然应该没那么好凑了，但是也不难拿，尤其是部分地点的委托应该已经包括了资源委托，玩家可以通过上交资源来快速地获取势力。

5. 攻城战的部分没有太大的难点，倒是一路杀到城墙顶部路上会有不少宝箱分布在各种岔路当中，玩家可以仔细搜刮之后再前进，能够小赚一笔。同时记得路上在出现分支目标的时候前去完成，可以让玩家获得不错的奖励。

6. 最后看过城堡中央的剧情后，击败出现的大恶魔，一路跟着卡莉尔走，路上巨龙会数次发动红晶喷射攻击玩家，要注意躲避和恢复。

7. 幽界有不少好东西，建议玩家先搜刮再按指引走，这里的支线任务会给玩家增加各种基础属性，顺便完成大有好处。这里的支线目标都非常简单，一般玩家要做的就是找到特定的任务物品，然后放在特定的地点，让那些睡梦中的人得到满足，多多利用侦测寻找物品即可。

8. 最后和恐惧恶魔的战斗比较烦人，它懂得瞬移和隐身，会在场景中不停移动，同时还会召唤大量的其他恶魔骚扰玩家，更不用提它本身拥有屏障，而且能够重复填充两次。每当恶魔填充一次屏障，召唤出的敌人强度就会提升，所以需要注意队伍中成员的血线，并尽量在快速消灭小怪的情况下重创 BOSS。等屏障填充次数被耗光后，磨空 BOSS 的血量，就能够战胜它。

9. 战斗完成后玩家需要选择让豪克或是史特劳德留下殿后，这里的选择没有赞同度的影响，玩家可以按照自己的喜好选择。但之后选择灰袍守望者的去留则会产生非常大的影响，除了同伴们的赞同度之外，如果玩家选择流放灰袍守望者，则需要决定布莱克沃尔的去留，如果玩家决定把布莱克沃尔也一起流放，塞拉的不赞同程度会进一步增高。



同伴	让灰袍守望者加入审判所（Join Inquisition）	流放灰袍守望者（Exiled）
布莱克沃尔	强烈赞同	强烈不赞同
卡桑德拉	不赞同	赞同
柯尔	强烈不赞同	强烈赞同
多里安	赞同	不赞同
铁牛	强烈赞同	不赞同
塞拉	强烈赞同	不赞同（流放布莱克沃尔会变成强烈不赞同）
索洛斯	强烈不赞同	强烈赞同
瓦瑞克	强烈赞同（如果史特劳德殿后）/强烈不赞同（如果豪克殿后）	强烈赞同（如果豪克殿后）/强烈不赞同（如果史特劳德殿后）
薇薇安妮	略微不赞同	略微赞同

Wicked Eyes And Wicked Hearts

●流程难点



1. 启动本任务需要足足30点势力，有一个能够令玩家大量获取势力点的选择就是攻陷堡垒，西部主干道地图最左上方的狮鹫之翼堡垒就是一个不错的选择，杀进去清光敌人升起审判所旗帜就能够占领这里，瞬间获得5点势力，之后完成堡垒对应的任务还能够再获得一些势力点。

2. 开启任务后就可以观看剧情，在能够自由移动后，任务目标处会出现一个赞同槽，一开始玩家的赞同值不会太高，但如果玩家不断地完成冬宫中出现的小型分支任务，就可以提高赞同槽，令玩家获得更多奥莱贵族的支持。同时这里也有一些收集和提供经验值的小分支，记得完成。同时注意，玩家在对话中选错选项就有可能令赞同槽下降，所以如果玩家想要尽量保持在高赞同度，就必须在每一个对话之前存个档。同时这里要注意多多利用侦测能够发现的偷听点，大部分情况下玩家偷听到的都是无聊的聊天，但是有时候能够听到一些猛料，而如果玩家碰到两个贵族想要进行私人对话而特意并肩离开，那就可以立刻在附近找点偷听他们对话。同时玩家需要频繁使用侦测，找到场景中存在的大量隐秘资料。偷听到的情报和找到的资料都可以通过对话交给蕾莉安娜，用于勒索贵族换取赞同度，而如果玩家收集了30个，则能够帮助自己获得50点赞同度，还有经验值和影响度。同时玩家找到的硬币可以用于投掷到皇宫中庭的喷水池处，如果找到全部15枚硬币，也可以完成一个支线目标。最后玩家还需要找到10个雕像，除了关系到支线目标，还决定了玩家能够在某些区域打开封锁的门，所以千万要搜查仔细，而且以上的收集品有好一部分位于禁止宾客进入的区域，所以搜刮的时候记得注意赞同度的下降。

3. 另外玩家可以通过攀爬等方式进入客人不能进入的区域，这样会让玩家有机会得到更多收获，但是离开宴会区域就会让赞同槽下降，时间越久下降得越多，这一点玩家需要小心。

4. 按照指引，玩家需要调查大图书馆，从花园的花架爬上去后立刻开门，然后在有六个骨灰瓮房间里不停用侦测，找出书架上暗藏的开关，然后进入暗室调查信件就可以获得进一步信息。搞定后玩家出来后可以点燃一个火炬，按照特定的顺序点燃六个骨灰瓮就可以打开一个有不少物品可以拾取的房间，顺序是1.Etiennel Ⅰ 2.Reville 3.Etienne Ⅱ 4.Judicael Ⅰ 5.Judicael Ⅱ 6.Florian，骨灰瓮对应的名字可以在获取火炬之前用调查的方式查看。之后玩家可以在爬上花架处右边的方向找到一个雕像，用于打开平台左方封闭的门，调查里面的信件，就可以回到宴会大厅了。

5. 在大门处和莫莉甘见面后获得去仆人待命区的钥匙，入内后记得先换上盔甲和武器，因为很快就会遇到战斗。注意这里战斗不难打，但是玩家只要一直呆在宴会之外，赞同度就会不断下降，想要保持高赞同度的玩家恐怕需要速战速决。在任务目的地所在会有一场比较大型的战斗，敌人颇多，刺客还会潜行偷袭玩家，要小心对付，有大招不妨直接用。

6. 和公爵夫人弗洛雷安妮共舞的阶段玩家会需要选择好几个选项，按照下面给出的顺序选可以获得最高的赞同度收益。

Q1：May I help you？

Q2：Let's dance.

Q3：Why don't you educate me？

Q4：Is that what we both want？

Q5：Which am I to you？

Q6：Who do you trust？

Q7：Isn't everyone？

之后和顾问们开会时虽然会提及玩家是更赞成大公爵、精灵大使还是女皇本人统治奥莱，但因为选项还不会影响角色的行动，选一个自己喜欢的答案就行。

7. 之后玩家需要前去侧殿，这里有两个剧情点，其中精灵的部分是没有战斗的，但是遇到女公爵的部分需要关闭一个幽幕裂缝，战斗难度不算高，不过敌人当中既有强力近战又有施法者，最好是抓准机会速战速决地搞定施法者，再慢慢对付敌人，或是利用干扰裂缝快速重创它们。

8. 回到宴会大厅后玩家就真正需要面临选择了，到底是让女王被暗杀然后再选择奥莱新的领导者，还是保护女王，决定权在玩家手中。如果玩家的赞同度足够高，就可以直接和女王对话，公开女公爵的阴谋来让她被逮捕，而在常规选择里则可以决定是让女公爵暗杀掉女王后再出手，然后从公爵和精灵大使间选一个当奥莱统治者，又或是在女公爵出手前尝试阻止她，救下女皇并进入BOSS战。

9. 女公爵是敏捷型的BOSS，她本身的战斗方式类似一个远程盗贼，本体没有护盾，但是有战士特有的防护值，耗光防护值并消耗她一定量的生命值后，她会撤退，召唤杂兵，自己则躲到高台上狙击玩家，注意保护施法者的安全。同时最好保证施法者有消除异常状态的技能，因为女公爵能够用技能让玩家的队伍成员陷入沉睡，暴露在敌人的攻击当中。不过除此之外，她算是一个比较好对付的BOSS。

10.BOSS战之后玩家需要在公爵和精灵大使之间选一人来担当罪人，鉴于他们俩都不算好人，要怎么两害取其轻，玩家就自己看着办啦。下面将列出每种选择开来的同伴赞同度变化。



同伴	支持公爵执政（Support Gaspard）	支持精灵大使（Support Briala）	支持女皇（Support Celene）	让女皇与精灵大使重修旧好（Celene/Briala Reunited）	无人死亡（Everyone Lives）	女公爵被逮捕（Florianne Arrested）	阻止女皇被暗杀（Save Celene）	女皇死亡（Celene Die）
布莱克沃尔	强烈不赞同	不赞同	中立	中立	略微赞同	赞同	赞同	强烈不赞同
卡桑德拉	强烈赞同	强烈不赞同	中立	赞同	略微不赞同	中立	中立	赞同
柯尔	强烈不赞同	强烈赞同	中立	强烈赞同	强烈赞同	中立	强烈赞同	不赞同
多里安	不赞同	略微赞同	中立	强烈赞同	中立	强烈赞同	中立	赞同
铁牛	强烈赞同	中立	赞同	中立	中立	赞同	中立	赞同
塞拉	略微赞同	不赞同	中立	中立	赞同	中立	赞同	强烈不赞同
索洛斯	中立	略微赞同	中立	中立	中立	强烈赞同	中立	中立
瓦瑞克	中立	中立	中立	中立	中立	中立	中立	中立
薇薇安妮	略微不赞同	强烈不赞同	中立	中立	中立	中立	中立	中立

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

What Pride Had Wrought

●流程难点

1. 看完开场的剧情后，就需要进行主线任务的常规项目——赚势力。这次要足足 40 点，所以玩家们需要考虑一下做一些比较大型的任务，例如攻陷各个地区的堡垒还有完成一些奖励比较多但是比较花时间的支线等等，重点还是要看任务是否奖励势力，只要有奖励就毫不犹豫地去做，就对了。

2. 进行这个任务有一个前提条件，就是玩家需要把等级练高一点，因为就算是在前期朝着前线进军的时候，玩家都会遇到 20 级的敌人，如果等级太低就会被碾压得很惨。除了这一点之外，前往前线路上的敌人都不算难对付，毕竟经常会有其他 NPC 在场协助玩家。

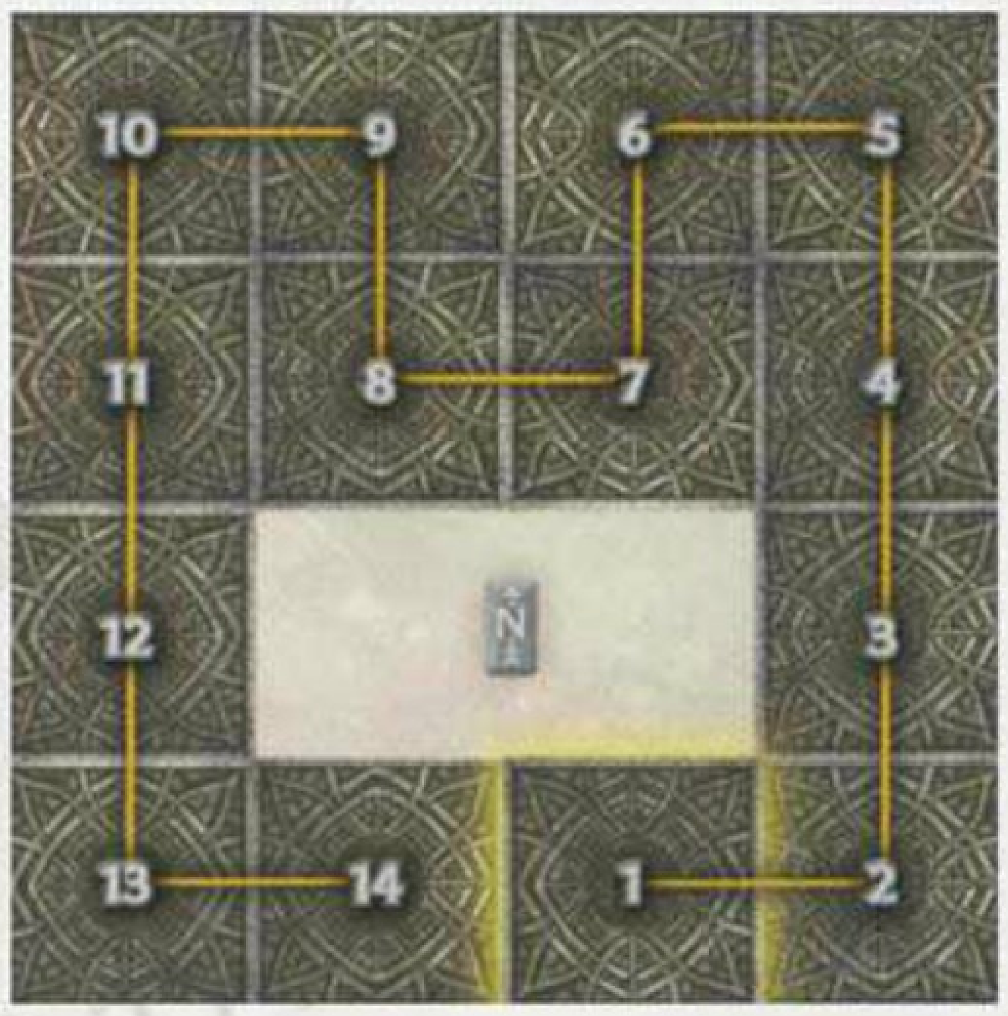
3. 来到神庙后进入开放区域中央的高台，这里会有一个谜题，内容比较简单，就是玩家需要走过高台地面上的所有方格，但是不能够重复踏上任何其中一个，这一个谜题的规律还是比较好搞懂的，玩家可以随时进入战术视角来观察自己踏过的路，并规划路线。

4. 完成仪式后进入下一个房间就有一场大规模战斗，这里敌人构成比较复杂，既有杂兵也有恶魔，建议优先对付远程敌人，免得他们不断向玩家输出远程伤害。

5. 战斗之后玩家会面临选择，是要追随古人的副官脚步，还是继续之前的仪式，保护哀伤之井的力量。如果玩家不完成仪式，就会失去和之前剧情中见到的精灵神殿守护者结盟的机会，所以个人建议玩家们选择完成仪式。

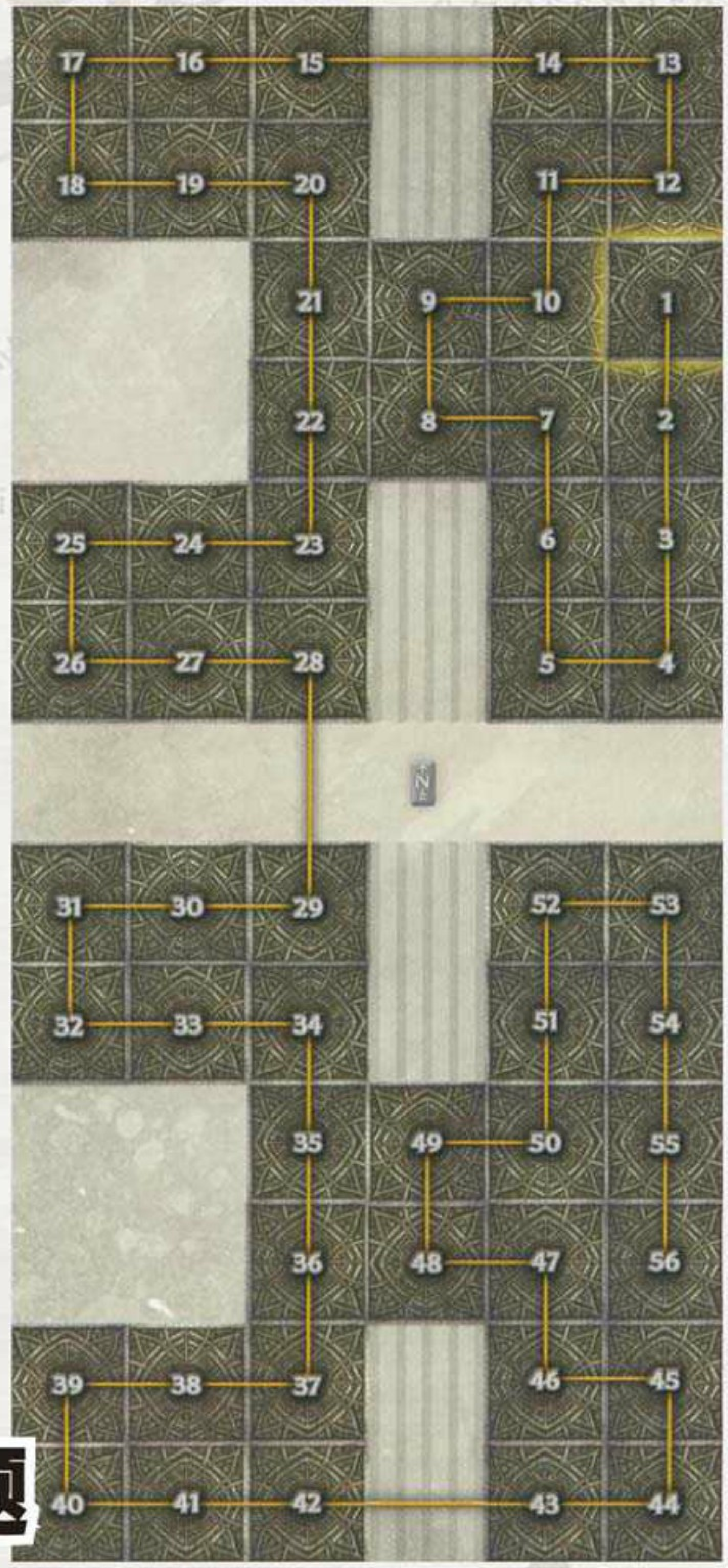
6. 三个仪式的完成方法如下图，其名称为它们在地图上所在的方向，但并不规定哪一个先完成，所以玩家可以自行选择顺序。之后玩家可以会见守护这里的精灵哨兵，并且和他们结盟，这样玩家不会与他们为敌，不过莫莉甘就会离开队伍。是否与精灵哨兵结盟的赞同度影响如下表。

外部花园仪式谜题

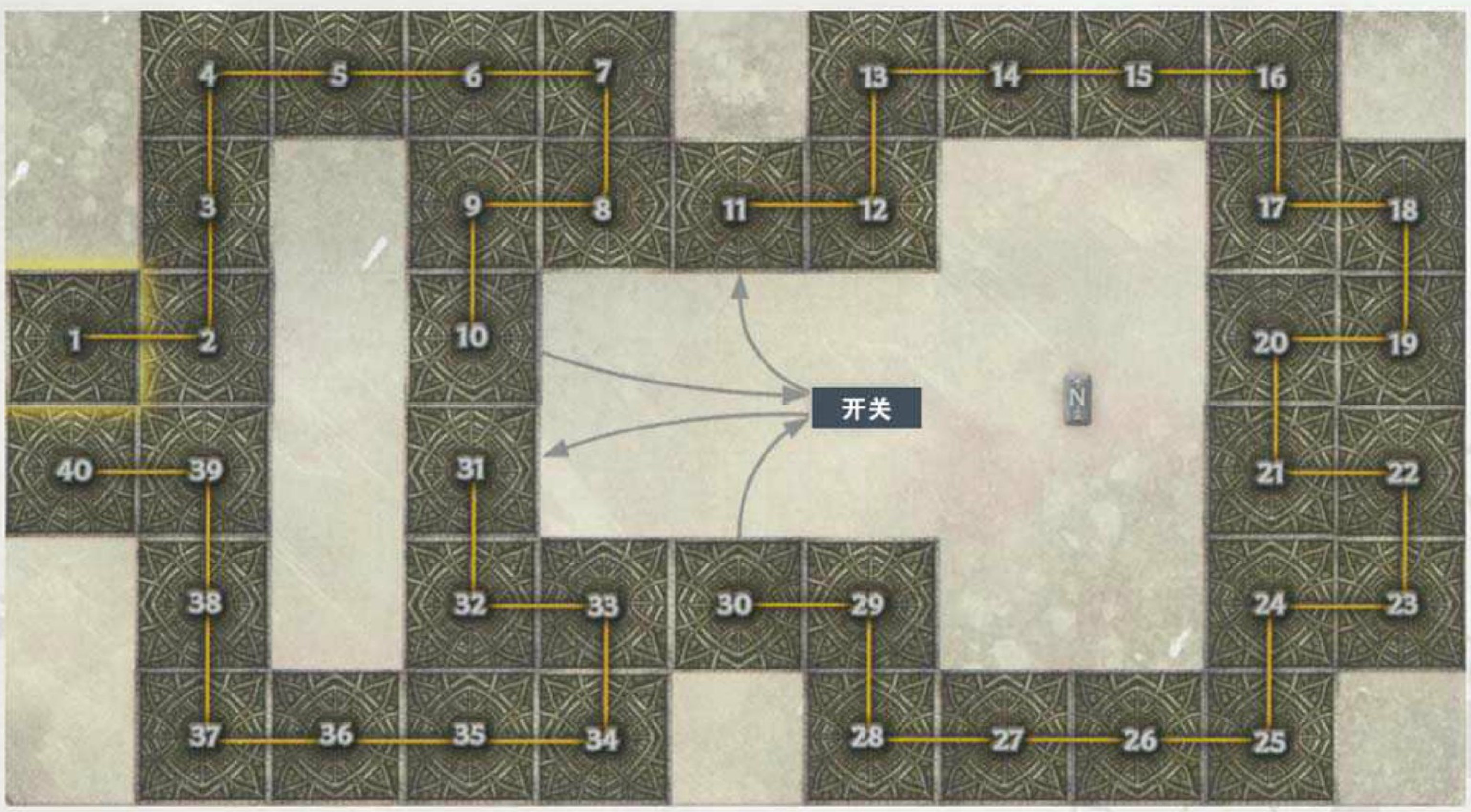




西方仪式谜题

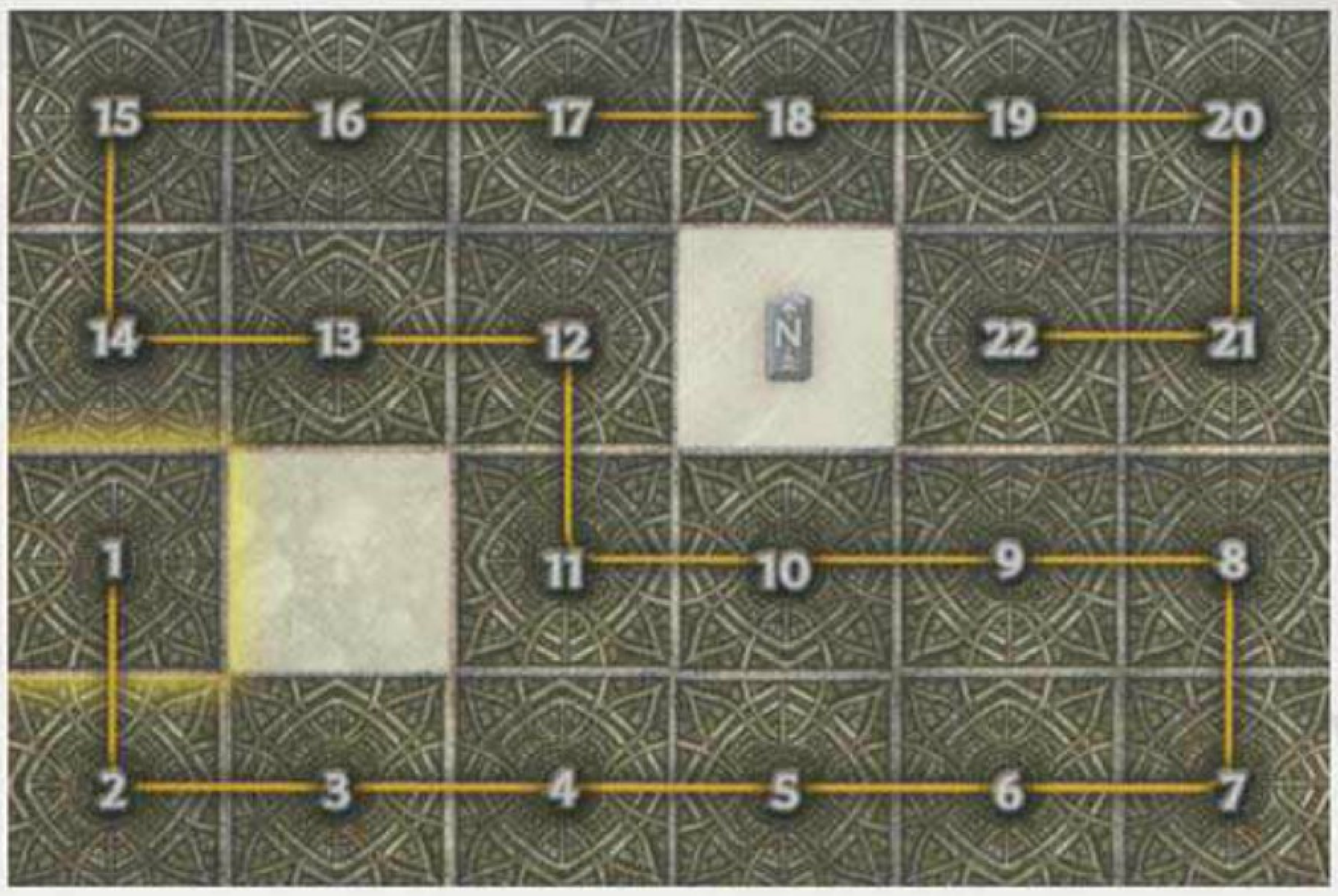


东方仪式谜题



情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

北方仪式谜题



同伴	与哨兵结盟（Accept Alliance）	拒绝结盟（Decline Alliance）
布莱克沃尔	中立	不赞同
卡桑德拉	中立	中立
柯尔	强烈赞同	强烈不赞同
多里安	强烈赞同	强烈不赞同
铁牛	略微赞同	略微不赞同
塞拉	不赞同	赞同
索洛斯	强烈赞同	强烈不赞同
瓦瑞克	中立	中立
薇薇安妮	中立	中立

7. 之后的路要紧跟精灵引导者走，不然有可能会走进死路，注意最后的在遇到一场战斗的区域前一个房间，精灵引导者会为玩家打开一个宝库，里面有不少不错的装备，不要错过。

8. 通过精灵带领的道路，玩家可以快速来到古人的副官萨姆森（Samson）面前并和其开战。他是个典型的战士，不但可以用技能为自己填充数量极高的防护值，还可以用双手武器发动大范围的攻击，要注意躲避。他的战斗力强度会随着生命值下降和不断提高，所以战斗越到后期越凶险，最好速战速决。

9. 最后玩家会面临选择，是让精灵领袖摧毁哀伤之井还是支持莫莉甘将其保留，如果玩家之前和精灵选择合作，那这里可以说服精灵留下井，这是最好的结果，其他两个选择结果就不会那么完美了。之后玩家还要选择是自己喝下井水还是让莫莉甘喝，这个选择就留给玩家自己去定夺了。个人建议让莫莉甘喝，在之后的任务中可以省掉一场和巨龙战斗的BOSS战。是审判者还是莫莉甘喝下井水对同伴的赞同度影响如下表。



同伴	审判者喝下井水（Inquisitor Drinks）	莫莉甘喝下井水（Morrigan Drinks）
布莱克沃尔	赞同（如果与审判者没有建立浪漫关系）	赞同（如果与审判者建立了浪漫关系）
卡桑德拉	赞同	不赞同
柯尔	中立	中立
多里安	略微不赞同（如果与审判者建立了浪漫关系则是不赞同）	赞同（如果与审判者建立了浪漫关系则是强烈赞同）
铁牛	赞同	不赞同
塞拉	强烈不赞同	赞同
索洛斯	不赞同	赞同
瓦瑞克	中立	中立
薇薇安妮	赞同	强烈不赞同

The Final Piece

●流程难点

这个是完全走剧情的任务，没有任何战斗，也没有任何难点，记得在进入幽界时多收集物品即可。但是如果是玩家自己喝下了哀伤之井的水，那么就必须进行一场战胜巨龙的BOSS战。龙本身是火属性的，所以要用冰属性魔法来重创它，如果玩家身上有抗火的装备也记得要用上。龙本身的血很厚，还有防护值加在身上，不过除了弱冰，它还有个特点是身上多个部位都有受创判定，所以玩家的范围攻击会有不错的收益，可以多多利用。同时记得多用战术视角指挥队友躲避龙的范围攻击，避免他们的生命值被损耗得太厉害。



Doom Upon All The World

●流程难点

1. 这是游戏主线的最终任务，所以进行之前玩家最好是做好准备，包括选好出战的队友，调整他们的技能和装备。还有记得要进行同伴的忠诚任务和发展浪漫关系，这些都会在游戏主线终结后无法完成。

2. 前期和古人的战斗比较简单，第一阶段他只会在地面上和玩家战斗，然后召唤杂兵，除了不吃击倒和眩晕，他对于法术的抗性并不强，可以多用法术效果控制他。等他生命值降到75%以下，就会传送到高台上，玩家必须绕路去攻击他。等古人的生命值降到50%以下，就会触发剧情。



3. 剧情过后我方巨龙被击败，玩家需要亲自面对古人的巨龙。它的基本战术和之前的巨龙战斗差不

多，普通的肢体攻击能躲就躲，如果看到其刮起旋风，就记得立刻进入战术视角让同伴躲开，不然就有可能会被龙的范围攻击打中。同时它会定期填充满自己的防护值，所以这是一次长时间的战斗，记得省着点药剂使用。

4. 战胜巨龙后再和古人决战，这时他的攻击方式就显得乏善可陈，主要有威胁的就是一招扇形的红水晶能量攻击，和经常瞬移来干扰玩家输出。将其生命值扣光，战斗就算是结束了。到此本作的主线就算是完成了，之后的部分是结局剧情，这里就不再剧透了。

恭喜玩家们通关，但游戏仍然有许多精彩的内容在等着大家体验，千万不要错过。



区域地图介绍

在《龙之世纪 宗教审判》当中，算上城市地图，共有 14 张，其中有庞大野外区域和众多支线任务的共有十张，这些野外地图的面积颇为不小，而且各自有着不同的地貌和风光，但都同样地美丽迷人。因为实际上玩家在故事主线中并不会有机会游览所有的地图，而许多支线任务和游戏内容却分布在这些地图当中，所以本次攻略里将会把每一个地图单独拿出来解析，下面先让我们来看看地图上的一些重要元素。

地图重要元素一览

●支线任务

可以说是本作除了主线故事之外的最大游戏要素，内容丰富多样，从最简单的消灭特定区域怪物到探索庞大的地下城并解除其中的谜题，应有尽有。因为内容有着巨大差异，支线任务的奖励自然也是各种各样，经验值是最常见的项目，装备、影响度和势力值也往往是奖励内容，部分任务甚至能够让玩家获得审判所的特使或是能够为特定角色提供技能点的消耗品项链，所以无论是从提高队伍战斗力还是从完整体验游戏内容的角度来讲，支线任务都是非常值得去做的，更何况本作当中许多主线任务需要非常高的势力值开启，玩家是无法绕过所有支线任务来打通游戏的，倒不如好好享受。地图上的支线任务一般会以感叹号为标示，不过本次攻略当中则会直接标示在对应的支线任务地图上，方便玩家查看和寻找。

●藏宝图

严格来说藏宝图是支线任务的一种，但是任务本身除了一张图之外不会给出任何提示，玩家必须对照地图和实际游戏场景当中的重合之处，并且在标明的藏宝地点使用调查才能够获得宝藏，关于宝藏的所在地，相关的支线任务介绍当中有详细说明。

●幽幕裂缝

本作中的重要元素之一，玩家们应该在主线当中已经完全掌握了幽缝的关闭方法，而地图上的这些幽缝的关闭方式也基本是一致的，倒是幽缝本身能够召唤出的恶魔在类型和组合上有着差异，不过说到底规律就是越后期的地图守卫幽缝的恶魔越强，对应的恶魔类型也越强大，但因为玩家本身的战斗力也是在不断提升，所以对付起来一般不会太困难。鉴于幽缝打法大同小异而且过程直观，介绍部分就不会赘述内容了，只会在地图上标出，方便玩家们寻找。

●委托

每当玩家到达一张新地图的时候，都会从对应的 NPC 手上接到委托任务，内容无非就是收集特定的材料然后在委托工作台上合成，就算是完成委托，但也有部分委托内容会相对复杂一些，涉及到支线任务，在后文的支线任务介绍部分会有相应的说明，至于一般的委托因为往往会重复出现，奖励的内容也无非是势力值，将不会提及。

●天球仪

算是小游戏级别的收集内容，玩家除了通过靠近天球仪来解锁其在地图上的图标显示，还必须完成其提供的星座绘画小游戏才能够完全解锁天球仪。画星座游戏的规则很简单，在游戏界面的右下方会提供出星座本身的参考模样，而玩家需要通过连起一个个星星的点来依样画葫芦地描绘出星座的样子。这里面有两个规则，一个是笔画必须是连续的，也就是说玩家必须选择一个点作为出发点，然后用线条连到下一个点，再从下一个点把线连到另外一个点，而不能够再选择其他的点作为线的新起点。另外一个则是线不能够重叠，两个点之间已经存在一条线的情况下，不能够再覆盖上一条新的线，但已经有线在连接的点可以被另外一个没有连接过的点连接上，也可以在自身已经有线连接的情况下，延伸出一条新的线连接上一个尚未连接过的点。这个两个规则是并行的，玩家必须在充分参考图案构造的情况下选择合理的出发点和绘画路线，才能够在不打破规则的情况下画出星座，前期简单的星座还好，后面那些动辄十几个点的星座足够让玩家动上半天脑筋。

而为了帮助玩家省掉这些虽然充满思考乐趣但是宝贵的人生时间，本次区域地图介绍里也包含了地图中对应天球仪的画法详解，只要按照上面标明的步骤就可以轻松解开谜题。

●收集瓶

游戏中共有 29 个收集瓶，分布在游戏中的各个地图里，玩家不能够直接获取，还需要在靠近之后使用侦测技能，按照提示来到瓶子附近后，才能够通过侦测让其变成可调查状态来获取。这一收集内容也被标注在了后文的地图上。

●高阶巨龙

游戏中最强大的敌人之一，不但生命值长度惊人，还懂得多种攻击手段，要战胜它们需要花上一番功夫，不过收获也会非常丰富，包括最高层级的素材和大量珍稀的装备等等。巨龙本身的讨伐被算入到支线任务当中，所以在后文的支线任务介绍中会提及每一头巨龙的打法，这样的巨龙总共有十头，全部消灭后不但可以获得一个奖杯，还能够完成一个特别的任务。

●审判所营地

地图上会以帐篷图标表示，其代表的内容有两种，一个是初始营地，也就是玩家开启前往这张地图的权限之后，会在这个营地当中出现，也可以被视为审判所在当地的根据地。然后其他帐篷则是扎营点，在玩家发现这些地点后，靠近并调查地点当中的扎营工具，就可以开启一个新营地，里面的功能设施和初始营地是一致的，而且也能够用于作为快速旅行的目的地，所以可以被视为是玩家在地图上的新补给点和传送点。这两者都会被标注在后文的地图上，不过只有扎营点需要玩家前去寻找才能够开启并投入使用。

●地域

在每一张地图上都会有地域的划分，当玩家进入对应的地域时，就会看到游戏界面中的文字提示。发现地图中的地域也算是一种收集内容，完全发现所有地域就算是踏遍了这张地图。

●地标

地图上以小型金字塔来表示的地点，一般值得是地图上有代表性的地方，内容各种各样，从最简单的一座断桥到高阶巨龙的巢穴都算，而且地标的解锁方式和地域不太一样，玩家不仅需要发现它们，还需要靠近地标并按照提示插下审判所的旗帜，代表着一片地方被审判所守护和管理。本次区域介绍地图中会标出所有地标的所在地，方便玩家们寻找和收集。

●拼图画块



游戏中共有五套拼图画，每一个拼图画被分成了12块，分布在游戏中的各个地图上，玩家收集完整之后就可以查看拼图画的内容，而每一块拼图画块还能够提供少量的经验值，无论是剧情控还是打算堆砌战斗力的玩家都能够从中受益。这些画块也会被标注在地图上。

●魔镜仪与碎片

在地图上用骷髅标志表示的魔镜仪实际上的功能类似于一个望远镜，能够让玩家以第一人称的视角观察魔镜仪前的一片区域。不过这个设施的功能可不是仅仅局限于此，玩家通过观察魔镜仪视野覆盖区域中的闪光点，就可以发现场景中隐藏的碎片，玩家可以通过用魔镜仪对准碎片来让其被标记在地图上，而魔镜仪界面的上方也会标出目前视野范围内隐藏的碎片数量和已经发现的碎片数量，通过视角移动寻找完所有碎片之后，就可以离开魔镜仪前去收集。游戏中有一个要求集齐所有108块碎片后才能够进入的区域，还关系到奖杯获取，所以想要白金的玩家记得要花点时间集齐。后文内容中会标出魔镜仪的地图位置，定位和寻找碎片相对简单，这里就不再额外标明了。

●雕文

这个符号指的就是用幽火才能够发现的符文图纸，但也泛指同样需要用幽火发现，能够解锁典籍项目的背景资料。无论如何，当玩家发现一个地方有能够点燃幽火的灯台，就意味着这个地方存在着雕文，记得用法师能力点燃幽火并且拿取幽火火炬，不然就算玩家来对了地方，也是找不到的。雕文的位置在后文当中已经标在地图上，玩家们可以直接前往寻找。

●歌词

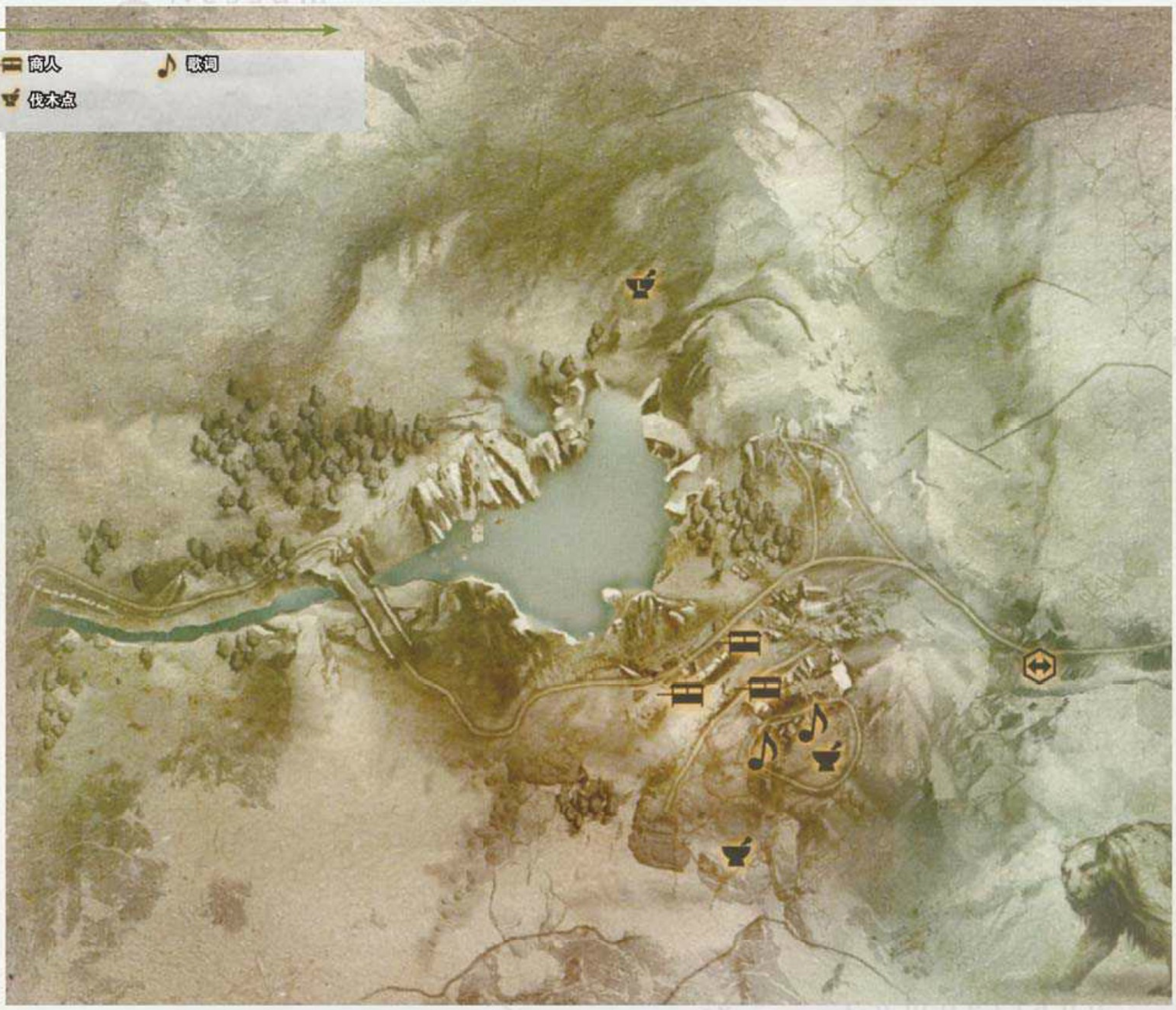
地图上的音符代表着在该地点玩家能够收集到歌词，这既有可能意味着是有歌者在表演，也有可能是书写下来的歌词，甚至是地标有关的歌曲。游戏中共有21首歌的歌词供玩家收集，都已经标注在后文的地图上。

Haven地图介绍

●Haven重要元素地图

LEGEND

- 地图出口
- 商人
- 歌词
- 工作台
- 伐木点



●Haven支线任务地图

<< LEGEND >

1-4级任务

1.Haven's Best and Brightest
2.The Right Armor
3.Piece by Piece
4.Passing Notes
5.Mixing Potions
6.Know Thy Enemy



●Haven支线任务攻略

1.Haven's Best and Brightest

奖励：50 点经验值

目标：与铁匠、研究员、军需官还有药剂师对话。

这是一个纯粹的引导任务，就是要玩家前去会见四个代表着庇护所主要功能设施的 NPC，他们所在的位置都会直接标示在地图上，和所有四个 NPC 对话之后就可以完成任务，同时和每一个 NPC 对话都会触发一个新任务。

2.The Right Armor

奖励：新的护甲

目标：制作一件新护甲

和铁匠 Harritt 对话后会接到的任务，进行之前可以搜刮一下铁匠铺里的两个木箱子，拿走里面的材料，然后利用铁匠铺最右边的护甲工作台制作一件护甲就可以完成任务，任务奖励就是这件做出来的护甲。

3.Piece by Piece

奖励：被强化的护甲

目标：强化一件护甲

和“The Right Armor”一起出现的任务，完成方式就是在护甲工作台对面的护甲强化工作台上把一个强化部分镶嵌到一件护甲的强化槽上，任务奖励就是这件被强化过的护甲。强化部件同样可以在铁匠铺的木箱中拾取到。

4.Passing Notes

奖励：100 经验值，愈合药水的配方

目标：把找到的便条交给正确的人

玩家会在庇护所外荒野区域的一间木屋里找到这个便条，将其交给药剂师 Adan 就可以完成任务，不过正确的触发顺序应该是在完成“Haven's Best and Brightest”时和 Adan 对话，选择“Need and help？”对话选项，才会触发这个任务，之后只要按照提示前往屋子，然后用侦查技能来调查出便条的所在之处，拿走后交给 Adan 即可。



5.Mixing Potions

奖励：50 经验值

目标：学会使用药水工作台



和药剂师 Adan 对话后开启的任务，调查一下他身边的药水工作台，学会如何使用这个工作台即可，如果玩家已经先一步拿到了“Passing Notes”的便条并交给了 Adan，就可以在这里把空出来的消耗品槽装上愈合药水，并使用灵根草制作这种药水。

6.Know Thy Enemy

奖励：50 经验值

目标：交给 Minaeve 一些值得研究的东西

Minaeve 就是“Haven's Best and Brightest”目标中的研究者，和她对话就会触发这个任务，不过玩家不一定能够第一时间完成，因为这需要玩家手上有一些能够研究的敌人掉落物品，然后调查 Minaeve 身边的研究工作台，才能够完成这个任务。如果玩家现阶段没有这样的物品，就只能等到获取了相应的物品后才回来完成。

7.Rrquisition for Weapons

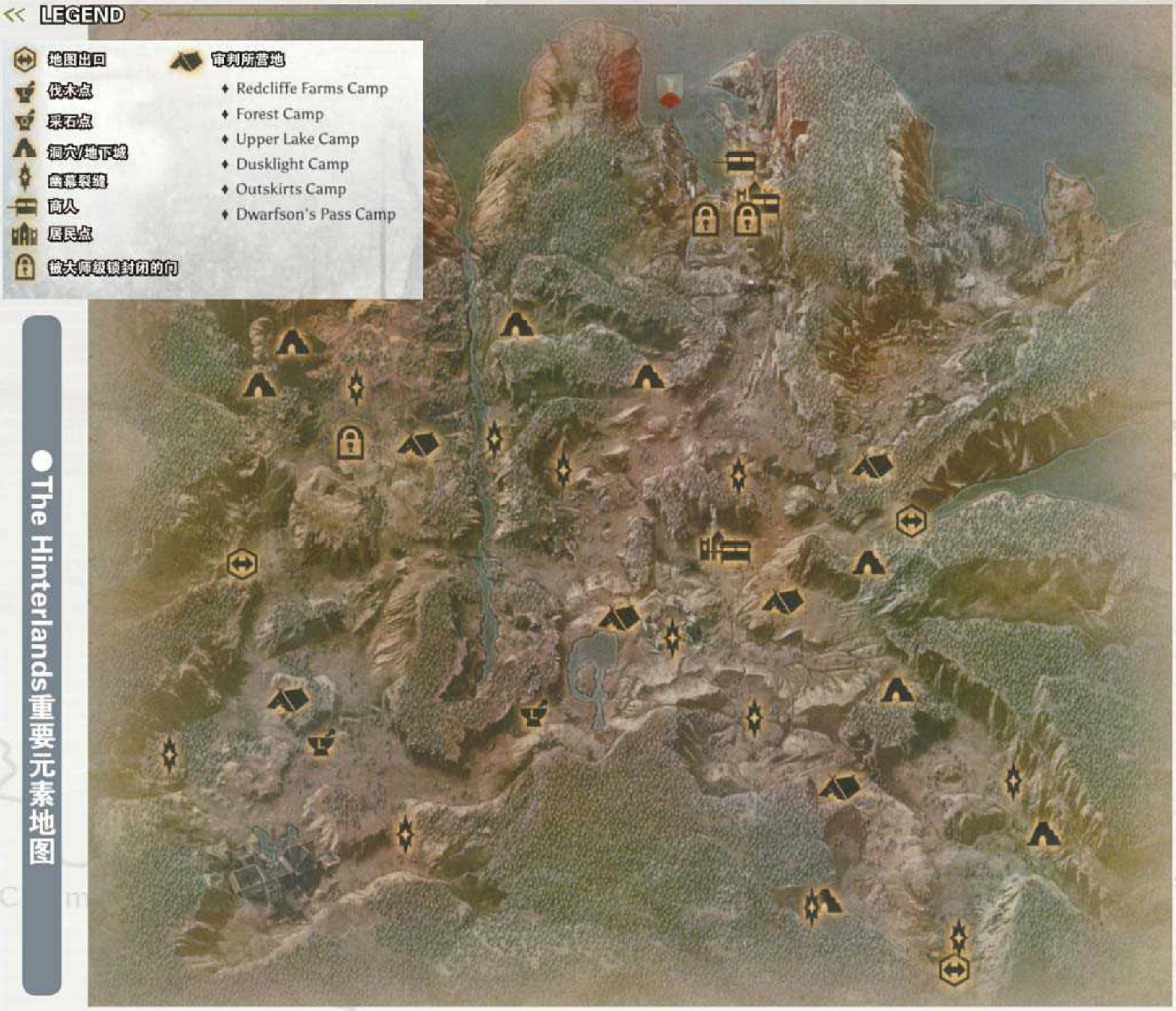
奖励：1 点势力值

目标：为审判所军需官提供更好的武器

这个任务没有被标记在地图上，因为这不是一个限定在庇护所才能完成的任务，玩家只要和军需官对话后就会开启，然后旁边的委托工作台上就会出现这个委托的内容，玩家一开始看似是无法完成的，因为除了需要 5 块铁矿石，还需要一个伐木点。不过实际上庇护所地图上就有一个伐木点，玩家只需要去将其占领，就可以回来完成这个委托任务。

The Hinterlands地图介绍

●The Hinterlands重要元素地图

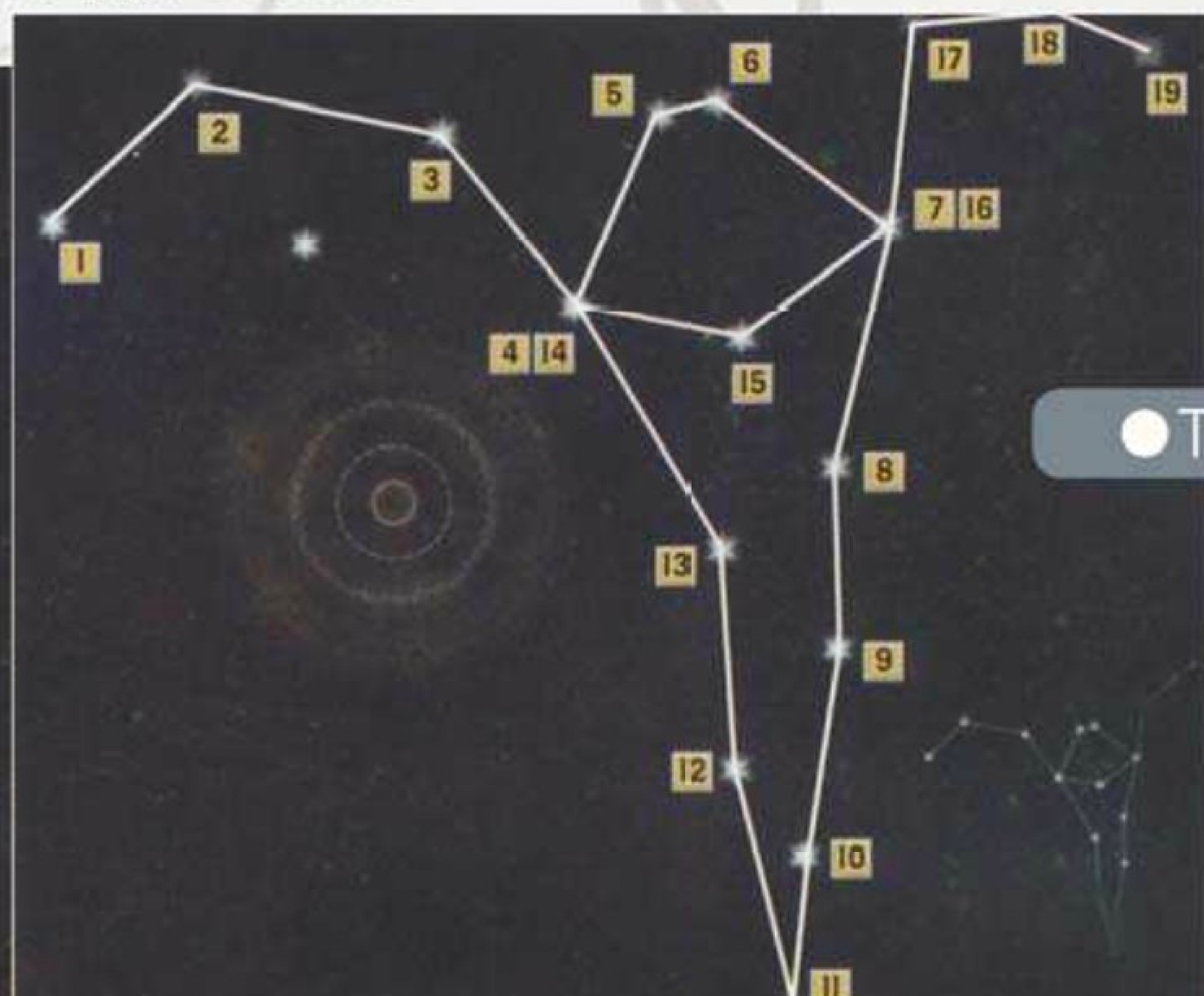


●The Hinterlands天球仪解法图解

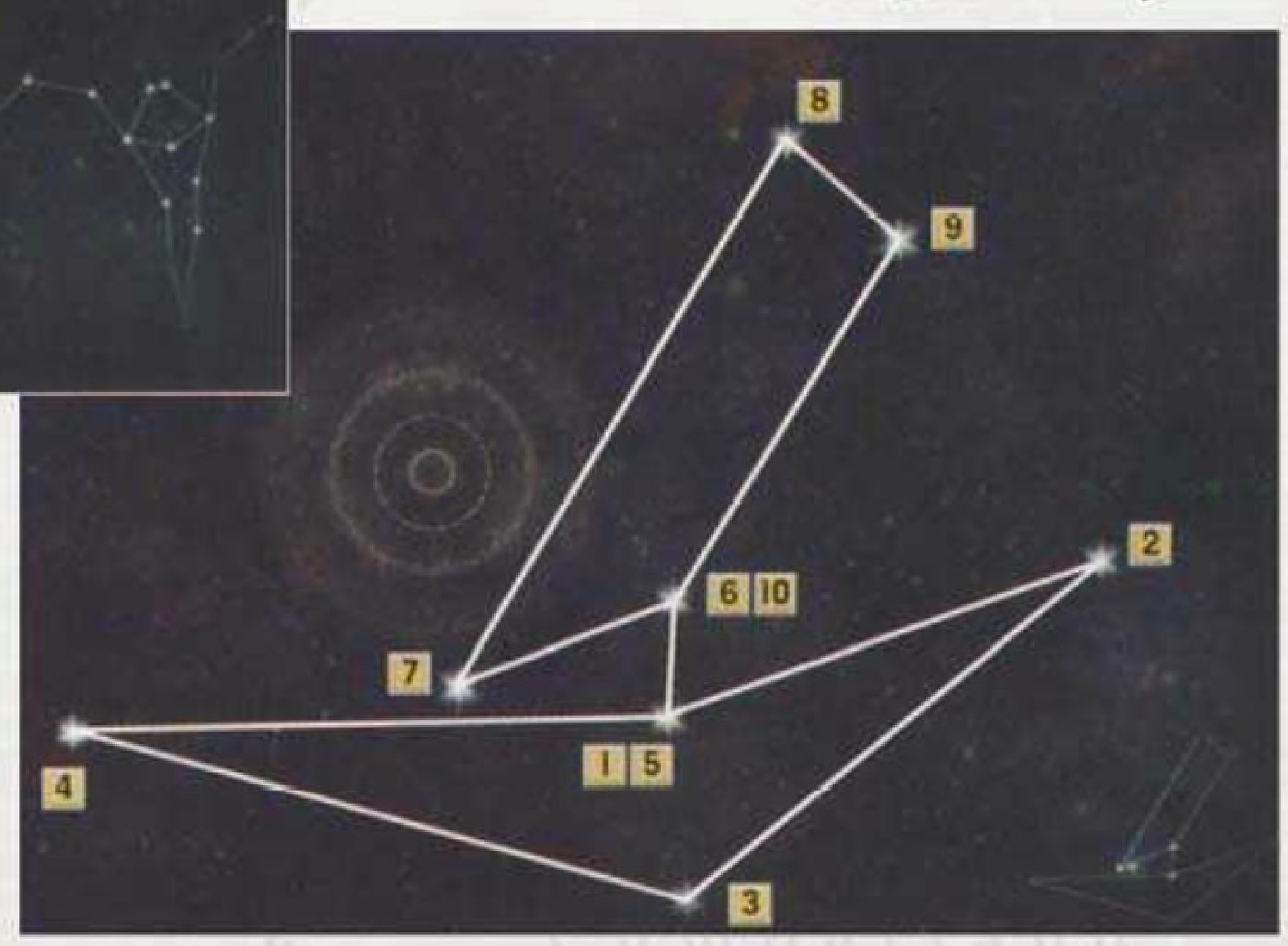
天球仪：Judex



天球仪：Draconis

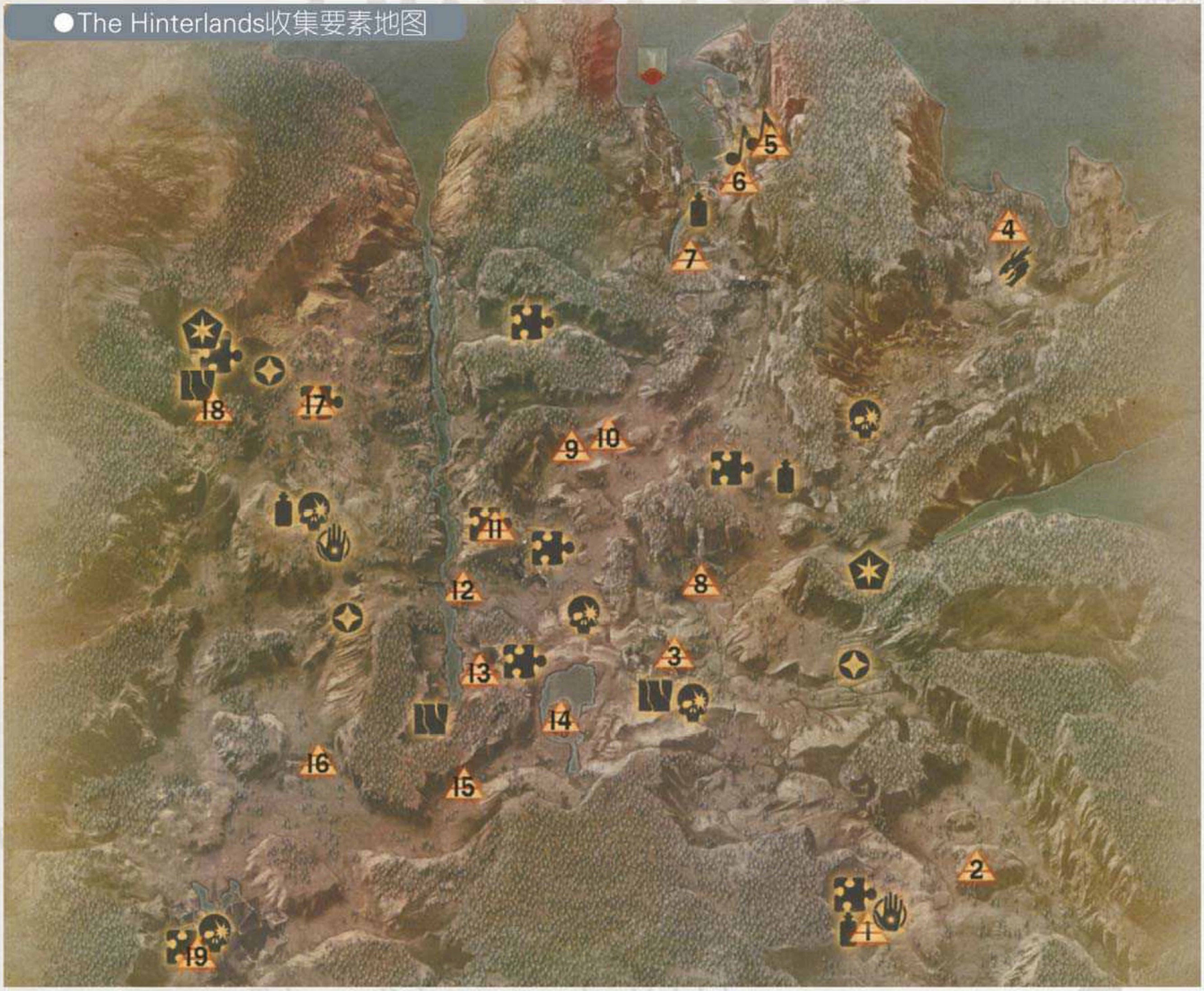


天球仪：Peraquialis



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

●The Hinterlands收集要素地图



LEGEND

天球仪
- Constellation: Judex
- Constellation: Draconis
- Constellation: Peraquialis

瓶子

高阶巨龙
- Ferelden Frostback

地标
1. Lornan's Exile
2. The Tempter Burns
3. Thelm Gold-Handed, the Dreamer
4. Dragon Nest
5. The Gull and Lantern
6. The Hero of Ferelden
7. Redcliffe Windmill
8. The Departure of Her Lover
9. Hendir, Dwarf-Prince, Friend to Tyrdda
10. The Burial of the Beast
11. Fort Connor
12. Broken Bridge
13. Templar Camp
14. Tyrdda Bright-Axe, Avvar Mother
15. Thelm Gold-Handed, the Tempter
16. Tyrdda Flying to Her Lover
17. Tyrdda's Lover
18. Maferath Repentant
19. Grand Forest Villa

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: The Outskirts
- Ocularum +4 Shards

Ocularum 2: Lake Luthias
- Ocularum +4 Shards

Ocularum 3: Redcliffe Farms
- Ocularum +5 Shards

Ocularum 4: Grand Forest Villa*
- Ocularum +5 Shards

Ocularum 5: Lady Shayna's Valley**
- Ocularum +4 Shards

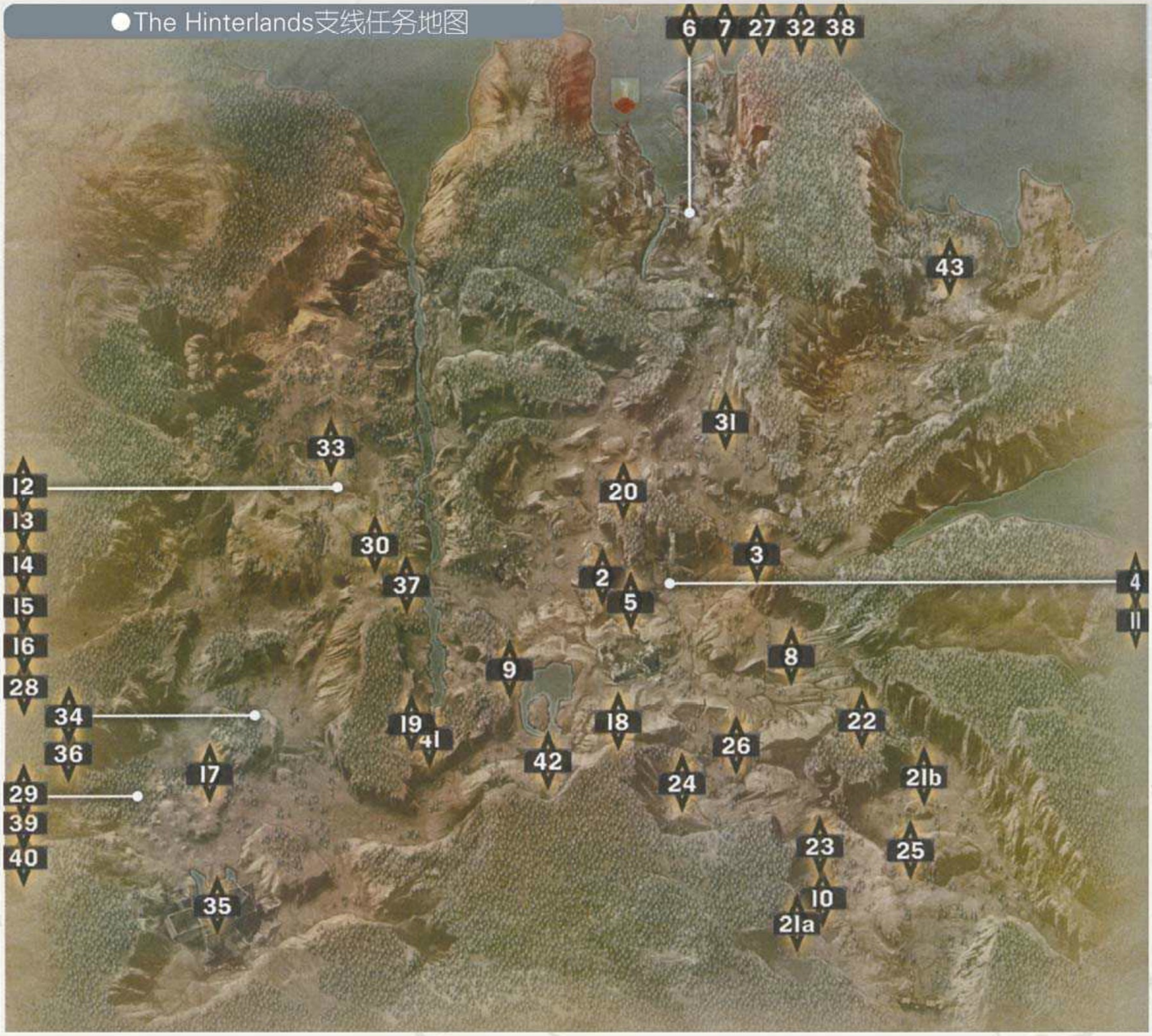
索洛斯的圣物

雕文

歌词

藏宝图与藏宝点
- Map to a Waterfall
- Sketch of Calenhad's Foothold
- Map of a Farmland Cave

●The Hinterlands支线任务地图



LEGEND

4–7级任务

1.Holding the Hinterlands
2.In the Elements
3.East Road Bandits
4.Hunger Pangs
5.A Healing Hand, A Common Treatment
6.An Advanced Treatment
7.A Rare Treatment
8.Apostates in the Witchwood
9.Templars to the West
10.Praise the Herald of Andraste
11.Shallow Breaths
12.Ine the Saddle
13.Master of Horses
14.Horses for the Inquisition
15.Farmland Security
16.Trouble with Wolves
17.Sketch of Calenhad's Foothold
18.Map to a Waterfall
19.Blood Brothers
20.Stone Dreams
21.Love Waits
22.Open a Vein
23.My Lover's Phylactery
24.Agrarian Apostate
25.Conscientious Objector
26.Strange Bedfellows
27.A Spirit in the Lake
28.Safeguards Against Looters
29.Letter From a Lover
30.Failure to Deliver
31.Business Arrangements
32.The Ballad of Lord Woolsley
33.Where the Druffalo Roam
34.Playing with Fire

8–11级任务

35.The Mercenary Fortress
36.Map of a Farmland Cave
37.Return Policy
38.Flowers for Senna
39.Bergrit's Claws
40.Hinterlands Who's Who
41.Deep Trouble
42.Dungeon:Valammar

12级以上任务

43.High Dragon:The Fereldan Frostback

●The Hinterlands支线任务攻略

1.Holding the Hinterlands

奖励：50点影响度，除了初始营地外每个营地能够提供1点势力值

目标：找到The Hinterlands地图上的所有营地。

这个目标本身非常简单，因为扎营点的位置都是显示在地图上的，哪怕玩家没有开启对应区域的地图迷雾也一样，只要到达该处，调查扎营工具开启营地即可。但是因为在地图左下方的扎营点位于The Hinterlands高级敌人所在之处，所以虽然这是一个4-7级的任务，但建议没到7级之前不要过去，免得被拦路的敌人搞得团灭。

2.In the Elements

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：寻找5个野法师的物品储存点

接下任务后就可以出发寻找野法师的物品储存点，它们分布在地图上的好几个间隔非常远的区域中，而且有一个地点位于高级怪物所在的区域，所以建议是先把任务接下来，然后在完成其他任务的时候顺路解决，最后在等级足够后再前往高级区域拿下最后一个地点，完成任务。找到储存点后玩家只需要走过去插下审判所的旗帜即可，但部分储存点被魔法屏障所阻挡，所以记得要在队伍中带上法师同伴去打破它们。

3.East Road Bandits

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：解决East Road地区的暴徒

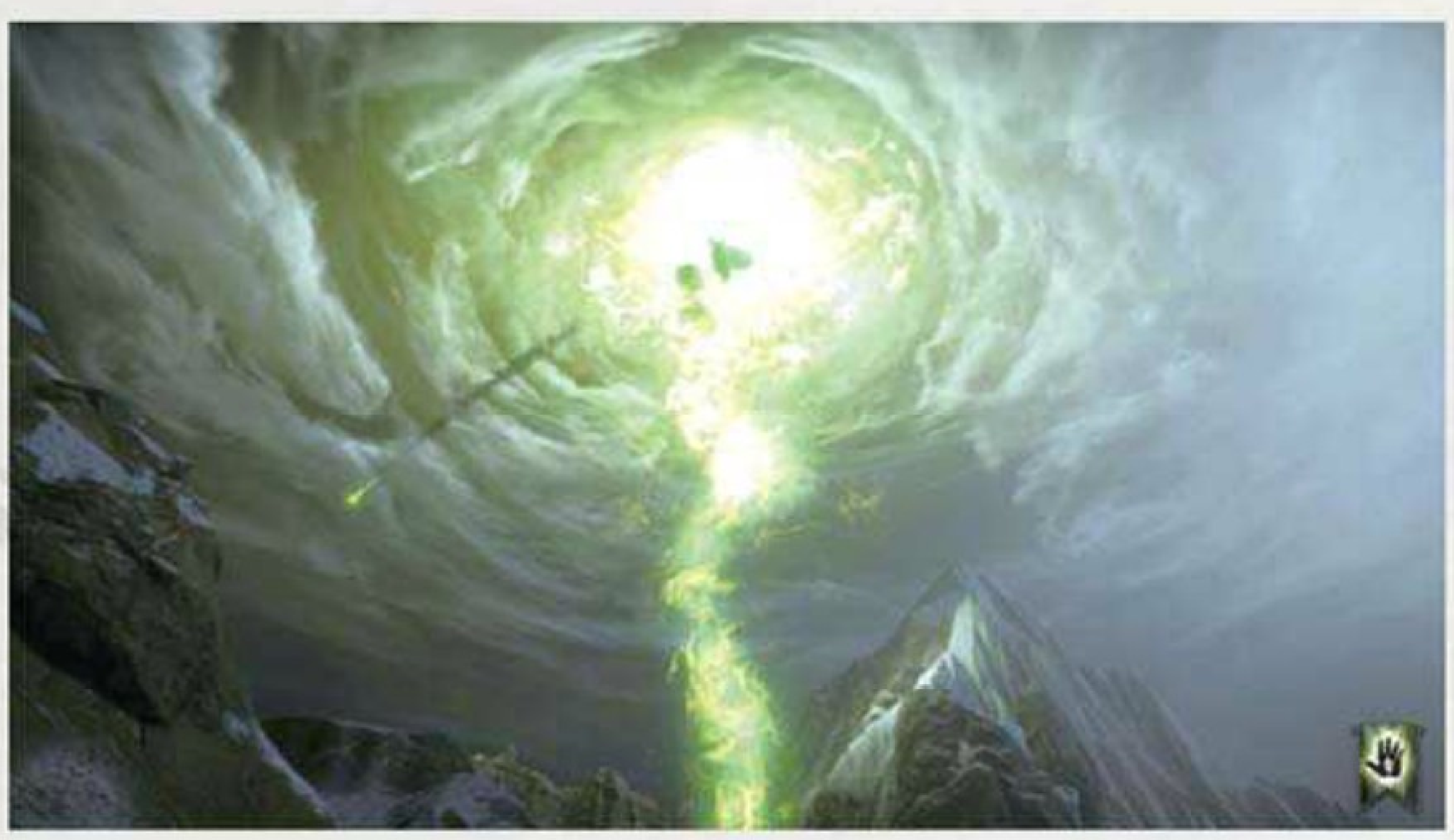
虽然看似是一个简单的杀戮任务，不过被分成了三步，前两部都是小规模的暴徒偷袭，不算难对付，而最后一步会把玩家引到地图最东方的扎营点所在地，这里会有大量的弓手的一个使用双手武器的小BOSS出现，其中小BOSS对于大部分控制技能都有抵抗甚至是免疫能力，所以需要小心对付。建议是让持盾的战士来拉住这个强大的敌人，其他队伍成员集中精力消灭那些虽然脆弱但是能够造成不小威胁的弓手，等敌人的远程火力都被消灭后再来回头对付小BOSS。玩家战胜敌人后可以在这里扎营，但严重不建议继续往前走，因为没走出几步玩家就会进入本地图上的高阶巨龙挑战区域，如果玩家等级没超过12级，很容易就会被对方战翻。

4.Hunger Pangs

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：收集10片山羊肉

任务本身有推荐的进行地点，但其实不需要严格遵守，因为在接下任务后，玩家可以在杀死地图上任何地方出现的山羊时获得羊肉，只要收集10块即可，惟一需要注意的是山羊本身的移动速度非常高，而且在玩家靠近时就会逃跑，所以如果玩家用的是战士，可以考虑换成其他职业的同伴，通过远程攻击和技能来解决山羊。



5.A Healing Hand, A Common Treatment

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值（A Healing Hand）、44点经验值，40点影响度（A Common Treatment）

目标：帮助Crossroads的居民们寻找医师

居民们所需要寻找的医师位于Redcliffe村，不过在玩家将主线推进到需要寻找法师帮助之前这个村庄不会开放，所以任务接下之后只能等到主线进入这个阶段才能够进行。能够进入Redcliffe村后，玩家只要找到医师，就可以跟她对话，不过医师因为Crossroads的人类并不待见精灵而拒绝前往帮助他们，如果玩家自己是精灵，可以利用同族身分说服对方，同伴中的索洛斯和卡桑德拉也可以帮忙说服对方，而如果玩家都没有这些条件，但只要获取了审判所增益中的Nobility Knowledge或是History Knowledge，也可以利用特殊的对话选项来说服她。

无论玩家是否说服了医师，都可以在跟她对话后接到“A Common Treatment”任务，这个任务需要玩家带四个Elfroot和两个Spindleweed给她，这两种草药在The Hinterlands地图上都很常见，玩家如果平常注意收集，身上应该已经有了，如果没有的话，可以在湖泊和河流旁逛逛，能够很容易地找到Spindleweed，Elfroot则长得满地都是，平常多用侦测调查一下就能够找到。

6.An Advanced Treatment

奖励：44点经验值，40点影响度

目标：找到医师所需要的药草

完成“A Common Treatment”后出现的任务，仍然是帮医师找草药，但是档次一下子就上去了，六个Elfroot很容易搞定，但是Royal Elfroot就比较稀有，玩家可以参考地图上“Blood Brothers”任务的起始地点，那附近有一个小型的农场，里面可以采到，同时部分洞穴和地下城当中也生长着这种稀有的药草。

7.A Rare Treatment

奖励：44点经验值，40点影响度

目标：找到医师所需要的药草

完成“An Advanced Treatment”后出现的任务，需要的草药包括五个Spindleweed和两个Crystal Grace，其中Spindleweed的寻找地点在第一个找药任务中已经提到了，而Crystal Grace生长于The Hinterlands的西南方，也就是强大敌人所在的区域，所以玩家可以等自己等级达到7级后再去寻找。

8.Apostates in the Witchwood

奖励：354点经验值，200点影响度，2点势力值

目标：寻找Witchwood地域的野法师根据地

任务会分几步给出目标，基本上的内容就是杀死拦路的野法师，还有跟他们正在缠斗的圣殿骑士，最终玩家会被带到一个特定区域，在这里玩家可以找到一个洞穴，外面正有圣殿骑士和野法师在鏖战，而且双方和玩家都是敌对的，可以干脆一起宰了。这些战斗当中双方的普通士兵甚至是拿弓箭的盗贼都不太危险，但是野法师阵营的法师和圣殿骑士阵营的塔盾护卫都是强敌，前者能够释放很强大的法术，而且懂得利用瞬移神出鬼没，而后者手持塔盾，可以弹反大量的正面攻击，还懂得冲锋，算是一等一的危险敌人，要想办法控制或是快速解决。

最后玩家要打破洞穴的法术屏障，然后杀进去解决所有的野法师和普通步兵，任务就算是完成了。但别忘了搜刮整个洞穴，收获会颇为丰富。

9.Templars to the West

奖励：354点经验值，200点影响度，2点势力值

目标：寻找West road地域的圣殿骑士营地

任务目标一开始是一座半废弃的堡垒，里面有两个守门的圣殿骑士，解决后入内，还会有一批敌人需要对付，不过都不难解决。之后找到地面上的信件，开启新目标，所在地是一座断桥，到达这个地点后朝着地图的南方走，很快就会发现一个设立在河边的大型营地，里

面会有几批圣殿骑士出现，不过除了持塔盾的护卫之外其余的都不难对付，而骑士们的首领是一个手持双手武器的重甲小BOSS，近战威力强大，但是对于冰冻法术的抵抗能力很一般，可以靠着法师控制然后迅速击杀。解决它后任务完结，搜刮完营地就可以离开了。

10.Praise the Herald of Andraste

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：关闭Lornan's Exile中的幽幕裂缝

玩家和Lornan's Exile外的Speaker Anais对话就可以触发任务，之后她身后关闭的大门就会打开，进入里面并直接走到最后方的洞穴，就会触发里面的幽幕裂缝，这是一个战斗难度中等的裂缝，主要是出现的恶魔中有部分属于强大的近战型，会对远程队友构成威胁。个人建议玩家可以尝试让战士尽量控制敌人，然后通过直接干扰隙缝的方式来重创并控制这些恶魔，可以降低战斗难度。解决幽缝后回去和Speaker Anais对话，完成任务，然后可以选择让这位发言人带领她手下的教派信徒帮助本地居民，也可以让其加入审判所作为特使，她的服务方向有两种，既可以通过收集信息来帮助蕾莉安娜来更好地展开间谍工作，也可以通过为审判所进行正面宣传来帮助约瑟芬妮的工作。

11.Shallow Breaths

奖励：44点经验值，40点影响度

目标：寻找本地居民那加入了教派的儿子，并让他帮助家人

这个任务可以在Crossroads接到，之后在进行“Praise the Herald of Andraste”时能够顺便进行，因为那位原住民的儿子就在教派所在的建筑当中，大门打开后入内和他对话，拿到治疗他母亲的药水就可以回去交差了，但是如果队伍当中有索洛斯在，还可以说服这个儿子回到家中，去照顾父母。

12.In the Saddle

奖励：金钱

目标：完成三场赛马

在获得坐骑后才能够进行的任务，其实内容就是赛马，而且是单人时间竞赛，玩家需要按照数个火盆的提示，穿过其旁边竖着的两根木杆之间的通道，在规定时间内完成比赛。三场比赛都很容易达成，前提是玩家需要让坐骑一直处于奔跑状态，不能用平常的移动速度来行走，然后还得学会分辨赛道上的一个个节点，除了火盆和木杆，玩家还可以通过观看小地图上的旗帜图标来分辨，沿着这些提示一路跑完赛道就算是成了一场比赛，总共可以完成三场，每一场的赛道长度都比上一场要长，但给出的时间也相应增多，所以完成起来是没有太大难度的。

13.Master of Horses

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：和Dennet对话并获得坐骑

可以说是游戏中必做的支线，做起来也非常简单，就是按照任务提示前往农场，然后找到在大屋当中的驯马大师Dennet，和他对话后会触发农场的两个分支任务，同时玩家也获得了一匹马，前往屋外的马棚处骑上马，就可以解锁召唤坐骑功能并完成任务。

14.Horses for the Inquisition

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值，Dennet加入审判所（需要说服）

目标：让Dennet答应为审判所提供马匹

“Master of Horses”的后续任务，不过本身并非是一个需要去单独执行的任务，因为其附带要求是完成“Farmland Security”和“Trouble with Wolves”两个任务，搞定之后这个任务自然就会进入可完成状态，不过如果玩家这个时候和Dennet对话，只能够保证自己获得任务奖励，想要让Dennet加入审判所，还得带上同伴卡桑德拉或是薇薇安妮，然后在对话时寻求同伴帮助才能够把他招入审判所。



15.Farmland Security

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：标记三个瞭望塔地点并建造瞭望塔

Dennet的儿子Bron提供的任务，第一步比较简单，就是前去三个地点插下审判所的旗帜，定为瞭望塔的建造地点，在地点附近一般会有小股暴徒驻扎，不过都是比较好对付的敌人，清掉后再占地盘就行。之后玩家还不能立刻完成任务，而需要回到战争会议室，此时大地图上会出现一个建造瞭望塔的任务，派出顾问来建造并等待任务完成后，和Bron对话完成任务。建造瞭望塔需要2点势力值，不算太难获取。

16.Trouble with Wolves

奖励：177点经验值，80点影响度，1点势力值

目标：解决骚扰农场的狼群

Dennet的妻子Elaina提供的任务，目标相对简单，就是前往目标地点解决狼群，其目的是一个叫做Wolf Hollow的大型洞穴，不过里面的通道颇为狭窄，对于要对付狼这种群体性出现而且动作灵活的怪物来说有点不利的地形，如果队伍中的远程同伴比较多，记得要保持好队形，让战士注意保护队友和控制狼群，并多多使用能够产生范围伤害的攻击来快速消灭它们。最后消灭那只所谓的“头狼”，并搜刮完这个洞穴就可以回去和Elaina交差了。注意这个任务和“Safeguards Against Looters”的目标地点是一致的，所以玩家可以把两人任务都接了之后一次过搞定，省得要跑两遍。

17.Sketch of Calenhad's Foothold

奖励：44点经验值，40点影响度，岩甲药剂的配方

目标：找到藏宝地点

藏宝地点其实就位于初始营地的西方，一直走就能够看到一个城堡的废墟，附近还有一个幽缝，使用侦测会发现有一道梯子位于一个被四面墙堵住的区域当中，但其实其中一边有一道断墙可以用跳跃一直跳到梯子上方的平台，沿着梯子爬下去，调查地面上的物品就可以找到岩甲药剂的配方。

18.Map to a Waterfall

奖励：44点经验值，40点影响度

目标：找到藏宝地点

这个宝藏相当简单，玩家只需要前往“Templars to the West”任务时遇到的断桥，然后沿着河道一直往南方走，到达作为河道源头的瀑布底下就可以找到宝藏所在。

19.Blood Brothers

奖励：44点经验值，40点影响度，武器Mercenary Lord Blade

目标：前往目的地并搜刮尸体

任务开启于一件屋中的便条，玩家调查后就可以获得任务，然后前往任务地点，消灭附近的敌人，搜刮一位圣殿骑士的尸体就可以找到另一封信，结束任务并获取圣殿骑士的武器。

20.Stone Dreams

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：杀死一位野法师

玩家在调查 Crossroads 的一座被废弃的房子时会触发任务，之后前往地图标出的目的地，这附近玩家会看到一个矿洞，被一面冰属性的屏障挡住，打破后杀进去，解决里面的野法师就可以完成任务。

21.Love Waits

奖励：177 点经验值，80 点影响度，1 点势力值

目标：把 Vellina 的遭遇告诉 Berand

这个任务有两个触发方式，如果玩家是在完成“Praise the Herald of Andraste”时在教派所在处先遇到 Berand，那就会触发任务，他会要求玩家去寻找自己原本应该早已到达教派所在地的情人，而如果玩家是在完成其他任务时到达过地图的西方，就会有机会遇到 Vellina 被遗弃在路边的尸体，搜刮她的尸体找到 Berand 给她的信就可以触发任务。无论方式是哪一种，结果都是玩家前去教派告诉 Berand 他情人的死讯，之后玩家可以劝 Berand 回家，也可以让他加入审判所，成为考伦的特使。

22.Open a Vein

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：找到莱瑞姆矿石

通过调查一个矮人的尸体触发的任务，内容极其简单，就是前往任务地点，干掉附近的野法师敌人，打破洞穴的屏障然后采集其中的矿石即可。

23.My Lover's Phylactery

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：把护符还给 Ellendra

任务触发地点处玩家会在一位圣殿骑士身上找到一个护符，拿回去 Crossroads 交给 Ellendra 就算是完成任务，但如果玩家带着卡桑德拉或薇薇安妮作为同伴，又或是自己身为法师，则可以说服 Ellendra 加入到审判所当中。

24.Agrarian Apostate

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：把她丈夫的戒指还给精灵寡妇

任务除了能够在和精灵寡妇对话时开启，玩家也可以在杀掉目标圣殿骑士时直接通过拾取戒指开启，因为这群圣殿骑士本身的战斗力很一般，玩家很可能在路过时就把他们当做野怪给宰了。无论是通过哪一种方法开启任务，之后只要获取戒指然后还给寡妇即可。

25.Conscientious Objector

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：找到小屋的钥匙并进入小屋当中

玩家在目标尸体上找到钥匙时就会开启任务，之后按照提示前往小屋，用钥匙开门后就会遇到一个恐惧魔，战斗力中等，不过因为它一开始出现的地点被限制在屋子里，玩家可以用战士拖住它，然后让远程同伴安全地在屋外朝着里面倾泻火力，所以要干掉它是非常简单的。之后任务完成，玩家可以大肆搜刮这个屋子了。



26.Strange Bedfellows

奖励：177 点经验值，80 点影响度，1 点势力值

目标：找到审判所斥候 Ritts

给予玩家任务的是 Ritts 的同伴，他担心 Ritts 是不是出了什么事，所以请求玩家前去调查。来到任务目标就会发现 Ritts 被几个圣殿骑士缠住了，她能够暂时顶得住，但是明显需要帮忙，所以和她一起协力干掉这些圣殿骑士，就可以救下她。之后调查一下 Ritts 所在的地区，就会发现一个法师的尸体和一个野餐篮，Ritts 很快会坦白，她其实正在和这个法师共度快乐时光，却被圣殿骑士偷袭，在法师被杀死后，Ritts 也被作为同党对待。

玩家可以在这里选择支持或是谴责 Ritts 的行为，但最重要的是，如果玩家带着瓦瑞克，就可以让矮人说服 Ritts 继续用她能够和别人打成一片的能力帮助蕾莉安娜刺探情报，从而成为一位审判所特使。

无论玩家决定怎么对待她，尘埃落定后前去和给予任务的斥候对话，任务结束。

27.A Spirit in the Lake

奖励：44 点经验值，40 点影响度，武器 Warlord Greatsword

目标：从湖中摘一棵 Blood Lotus

一个说书人告诉玩家有一个湖中仙女并不接受村民的献礼，却喜欢接受 Blood Lotus 作为礼物。玩家可以在 Upper Lake 营地处找到不少 Blood Lotus，摘一个然后前去任务地点，把其放入碗中，湖里就会升起一把剑，将其拾取就会获得任务奖励装备 Warlord Greatsword。

28.Safeguards Against Looters

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：寻找被藏起来的货物

从便条里玩家会发现有农夫把货物藏在了 Wolf Hollow 里面，试图用狼去保护这些货物，所以当玩家在完成“Trouble with Wolves”任务时把狼都宰光后，就可以彻底搜索洞穴，拿走农夫们的货物并完成任务。

29.Letter From a Lover

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：把一束 Felandaris 带到目标山上的一颗树旁

这个任务本身的要求很容易达成，因为任务触发地点和要求前往的地点离得也非常近，但问题出在了需要带的草药上，Felandaris 是游戏中非常后期开启的地图 Emprise du Lion 中才能采到的药草，虽然玩家也有机会在 The Hinterlands 的一些本地宝箱当中找到，但如果玩家没有那么走运，那就只能等到游戏流程进入最后期才能来完成这个任务了。

当玩家把 Felandaris 带到任务地点后，任务就算是结束了，但是一个愤怒的怨灵会突然现身，玩家需要将其解决，才能够顺利离开。

30.Failure to Deliver

奖励：44 点经验值，40 点影响度，装备 Carta Coat

目标：找到没有被顺利递送的包裹

非常简单的任务，调查触发任务的信件，然后前往地图上标出的目的地，再用侦测技能搜索一下附近，就能够找到包裹，将其打开并取走其中的物品就可以完成任务。

31.Business Arrangements

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：与 Tanner 当面对质

玩家找到的任务触发便条中提到一个名叫 Tanner 的 Redcliffe 村村民正在密密地和圣殿骑士进行交易，当玩家在之后进行主线到寻求法师帮助时，就可以进入 Redcliffe 村，和 Tanner 对质就可以揭露她的行为，不过玩家如果带着卡桑德拉或是瓦瑞克，则可以让他们劝这位女士利用她的才华为审判所服务，成为一位特使。

32.The Ballad of Lord Woolsley

奖励：177 点经验值，80 点影响度，1 点势力值

目标：找到 Lord Woolsley 并将其赶回家

Lord Woolsley 其实是一只毛色非常特别的山羊，玩家能够在目标地点附近找到它，只不过因为它移动速度很快，所以有时候玩家得多绕几个圈才能目击到它。但玩家不需要抓住它或是驱赶它，当玩家靠近 Lord Woolsley 就会直接说出指令，让这只山羊乖乖回家，之后回去和其主人对话领赏吧。

33.Where the Druffalo Roam

奖励：44 点经验值，40 点影响度

目标：拯救村民的牛

其实就是一个护送任务，玩家前往任务地点后就会看到一头牛被一群狼给围困住，把狼解决掉后，牛会乖乖跟着玩家走，之后只要沿着河岸将其带回去农场即可。注意牛走得不快，所以玩家不能一路猛冲，得配合它的步调。同时因为要经过河流的路上会有一个被 12 级的恶魔守护的幽缝在附近，如果有条件的话还是请 12 级之后才来进行这个任务，避免在护送途中被恶魔给团灭了。

34.Playing with Fire

奖励：44 点经验值，40 点影响度，符文石 Master Demon-slaying rune

目标：召唤某人的祖父，并击败随之而出现的恶魔

虽然触发任务的信件认为某个仪式可以把他的祖父召唤回世上，但是当玩家前去该地点并激活该仪式的时候，就会发现被召唤来的其实就是一个蛊惑人心的恶魔，将其消灭后，就能够获得 Master Demon-slaying rune 并完成任务。

35.The Mercenary Fortress

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到佣兵们的堡垒并将其领袖消灭

一个纯粹的杀戮任务，可以理解为是为之后玩家们学会占领要塞的一个演练。任务地点位于地图的左下方，这里的强敌不少，所以玩家要保证自己等级足够高。杀入佣兵所在的 The Grand Forest Villa 并不容易，玩家一进门就会面对两个巨大挑战：两个使用双手武器的重型士兵，免疫多种控制，而且本身的攻击威力也非常惊人。尽量让战士拖住一个，玩家如果走位足够风骚，可以试着吸引另外一个的仇恨然后拉着其放风筝，因为这些敌人的惟一弱点是移动速度并不理想。其他同伴要先清掉在场的敌人，然后帮助战士对付被拖住的重型士兵，然后再来对付还在追杀玩家的士兵。

之后这处地点的上层通道还会有一个重型敌人出现，不过单个这种敌人还算是好对付，尤其是法术，对他们效果颇为不错。最后玩家可以在上层的建筑中央部分找到佣兵的领袖，他本身也是个重型战士，身边还有不少手下，所以对付他的方法仍然是战士顶住，其他人清场后再来集中解决他。佣兵领袖被击败后，任务就算是完成了。

The Grand Forest Villa 本身有不少值得拾取的东西，别忘了花点时间搜刮这里。

36.Map of a Farmland Cave

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到藏宝地点

宝藏所在地其实就是驯马大师 Dennet 家农场的最北边，比较靠谱的寻找方法是先定位附近的天球仪，然后往西边走，直到地图上出现洞穴图标，进入其中并不断使用侦测技能，就可以找到被埋藏起来的宝藏。

37.Return Policy

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：把被偷走的宝藏归还给 The Western Fotress

在完成“The Mercenary Fortress”的同时，玩家可以前往这个建筑的后方，就会找到能够把宝藏归还给 The Western Fotress 的途径，一个奇特的仪式台，当玩家调查仪式台后，一只怒魔会突然出现，不用犹豫，立刻将其解决，就可以完成任务。



38.Flowers for Senna

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：把花带到 Senna 的墓前

一位上年纪的精灵请求玩家帮忙把花带到他去世的妻子墓前，这个墓地里玩家能够开启的其中一个营地很近，如果玩家已经开启，可以快速旅行过去然后直接跑去献花，然后回去跟精灵报告即可。如果没开也没关系，正好顺路去开一下营地，附近的敌人基本上只有单独出现的大熊，不太难对付，小心别被偷袭就好。

39.Bergrit's Claws

奖励：128 点经验值，80 点影响度，三个 Great Bear Claw 素材

目标：获取三个大熊的爪子

和“Flowers for Senna”任务地点比较接近，可以一同完成，内容也非常简单，就是击败三头熊然后拾取它们的爪子。大熊本身的攻击方式还是比较单纯而容易躲避或招架的，就是本身不吃很多控制技能，只能硬打，只要玩家的队伍等级过关，对付起来不难。不过因为任务推荐地点附近的熊数量不少，而且刷新颇快，要小心别引到多头熊导致队伍被围攻。收集到三个大熊爪之后任务就算是完成了。

40.Hinterlands Who's Who

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：把猎人的信带给他的家人

任务本身的内容算得上简单直接，比较麻烦的反而是前去触发点，毕竟这个猎人是葬身在了大熊出没的地方，所以玩家得杀出一条血路来才能见到他的尸体。之后按照提示来到目的地把信放入信箱即可，而信箱所属的房子其实是可以用盗贼打开门入内搜刮的，不要放过。

41.Deep Trouble

奖励：1025 点经验值，400 点影响度 ,3 点势力值

目标：找到进入 Valammar 中央大屋的大门钥匙，并解决矮人领袖

一个可以被视为是这张地图终结任务的大型地下城战斗，有两个开启方式，一个是玩家直接前往地图南方大湖的最南方，这里会有几个矮人在看守着一扇门，解决他们后调查大门会发现打不开，同时开启任务。第二个开启方式同时也是第一个开启方式的第一步，就是进行“The Mercenary Fortress”任务后，在任务地点的其中一张桌子上能够找到进入大门的钥匙。

回到大门处，开启后就会进入 Valammar 地下城。而等玩家在地下城完成击杀矮人领袖的任务后，就可以获得奖励。具体的地下城打法请看“Dungeon:Valammar”的解析。

42.Dungeon:Valammar

这个地下城的主要敌人就是矮人，前期玩家需要仔细搜索每一个房间，除了能够找到大量装备和素材外，还有锁上的门后的一些珍稀物品，所以记得起码带上一个盗贼同伴——如果玩家自己不是的话。当玩家来到这个区域的下层后，就会看到矮人正在和黑灵开战，把房间外的双方都宰掉后，就可以进入主要房间和矮人的领袖一战。其实

矮人领袖本身倒不算是特别强，但敌人当中有一个重型战士，属于盐油不进的类型，而且抗打击能力惊人，所以玩家可以先把连同矮人领袖在内的敌人清光光，再来啃这个硬骨头。

解决这里的战斗后，玩家会发现房间后方有一个暗门，而且需要两个零件来打开，房间里的桌子上有一个，另外一个需要杀到这个地下城已经被黑灵占领的地方，击退这些邪恶的生物后，找到一个矮人的墓室大厅，用盗贼开锁进入后搜刮这里，就可以找到第二个零件。先不要急着回去，清光地下城的黑灵，用法师的复位能力封锁住他们入侵的通道，然后回到暗门处，用另外一个零件打开，进入这个藏宝室就会有一场大战。对战的对象除了寻常的黑灵，还有一个手持双手武器的小 BOSS，和其他类似的敌人一样，只有战士扛得住它的正面进攻，其他人仍然要先对付普通的敌人，再回头集中火力搞定这个大块头。之后藏宝室的另外一个出口会带着玩家快速离开这个地下城，可以多加利用。

43.High Dragon:The Fereldan Frostback

和这头巨龙的战斗很有 BOSS 战范儿，先是要通过一个满是小型亚龙的区域，玩家可以在这里和亚龙缠斗，但是高阶巨龙会在上空不时飞过并喷吐大威力的火球，击中地面后还会在上面留下一个燃烧区域，持续伤害玩家，所以战斗压力会非常大。个人建议直接骑上马往前冲，就算中途被打下马也不要停，继续往前走，直到来到一个分隔目前这个区域和下一个区域的入口处。到了这里，巨龙就会飞到下一个区域，并降落在地面，等着玩家靠近并发起挑战。

利用这个机会，玩家可以把同伴召集过来，并且将跟来的亚龙全部消灭，再来和巨龙开战，又或者利用其行动机制的漏洞，快速旅行回到营地补充药水，然后再一路杀光亚龙来到这个地点，期间就不会被巨龙喷吐骚扰了。

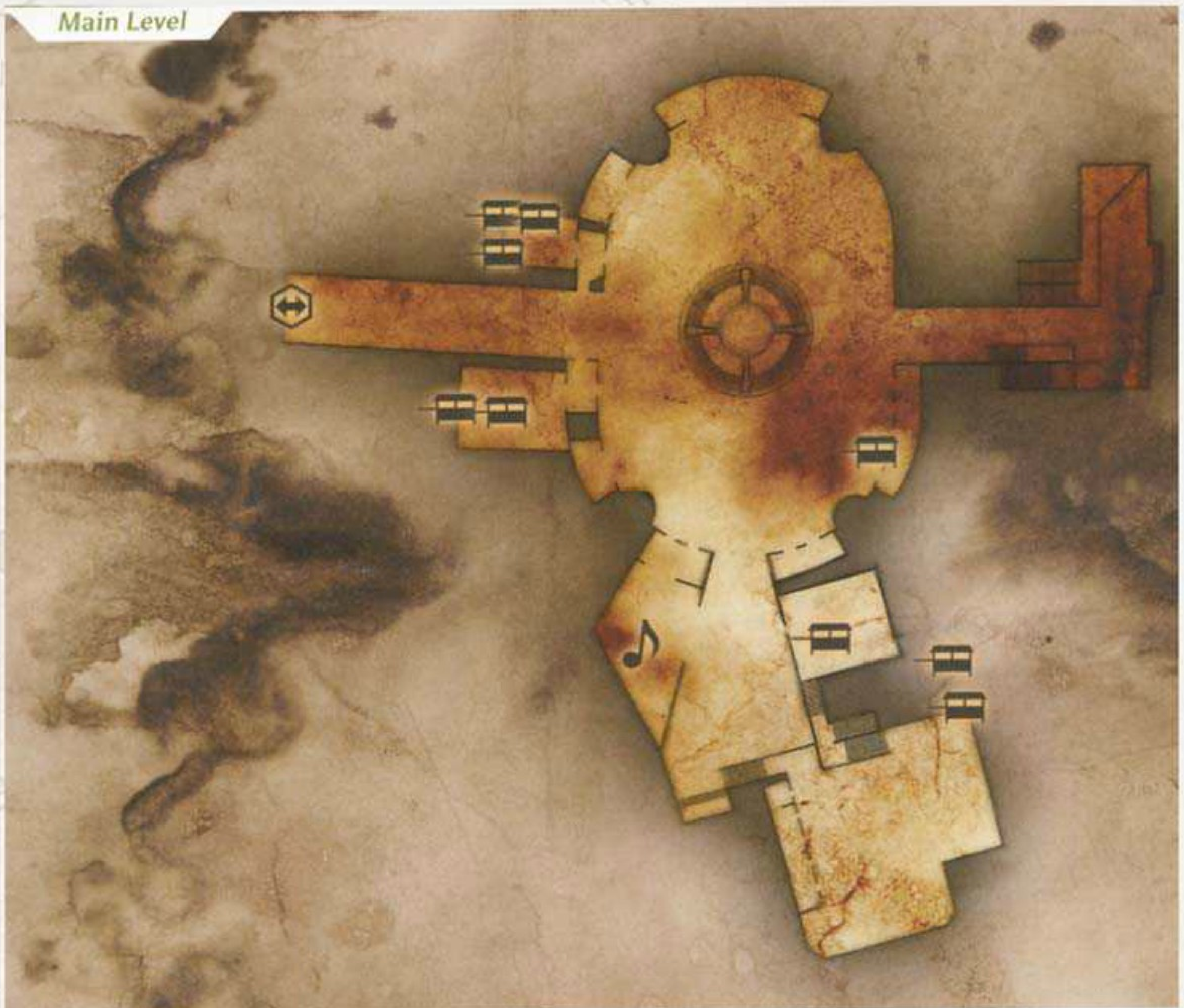
和 The Fereldan Frostback 的战斗本身也很像一场 BOSS 战，它的常规攻击方式包括大威力的四肢挥击，能够持续造成伤害的火焰喷吐和范围庞大的尾巴挥击，而如果玩家都离其太远，甚至会挥动翅膀产生气流，把玩家和同伴都吸到身边，发动大威力的范围攻击。

当其生命值被削弱到一定程度后，The Fereldan Frostback 会飞走并从两个方向发动一次飞行喷吐攻击，要注意它飞行的路线并指挥同伴躲避。然后它还会跑到战斗场景两边的高台上，用地形优势发动火球喷吐来袭击玩家，期间甚至还会召唤亚龙杂兵帮忙，建议躲在高台的下方，先解决亚龙，再等巨龙落地后和其再战一番。

当生命值降至非常低的地步后，巨龙会躲回自己的巢穴，跟着同伴一起冲上去，和其决一死战吧，此时巨龙的攻击方式和之前还是差不多，但已经不会再飞去高台或进行高空喷攻击了，所以打起来会更简单一些，抓紧时机耗空它的生命值，就可以拾取尸体并在龙巢查下旗帜来占有地标了。同时龙巢附近的场景有大量的可拾取物品和珍惜的素材，不要错过。

Val Royeaux地图介绍

●Val Royeaux重要元素地图

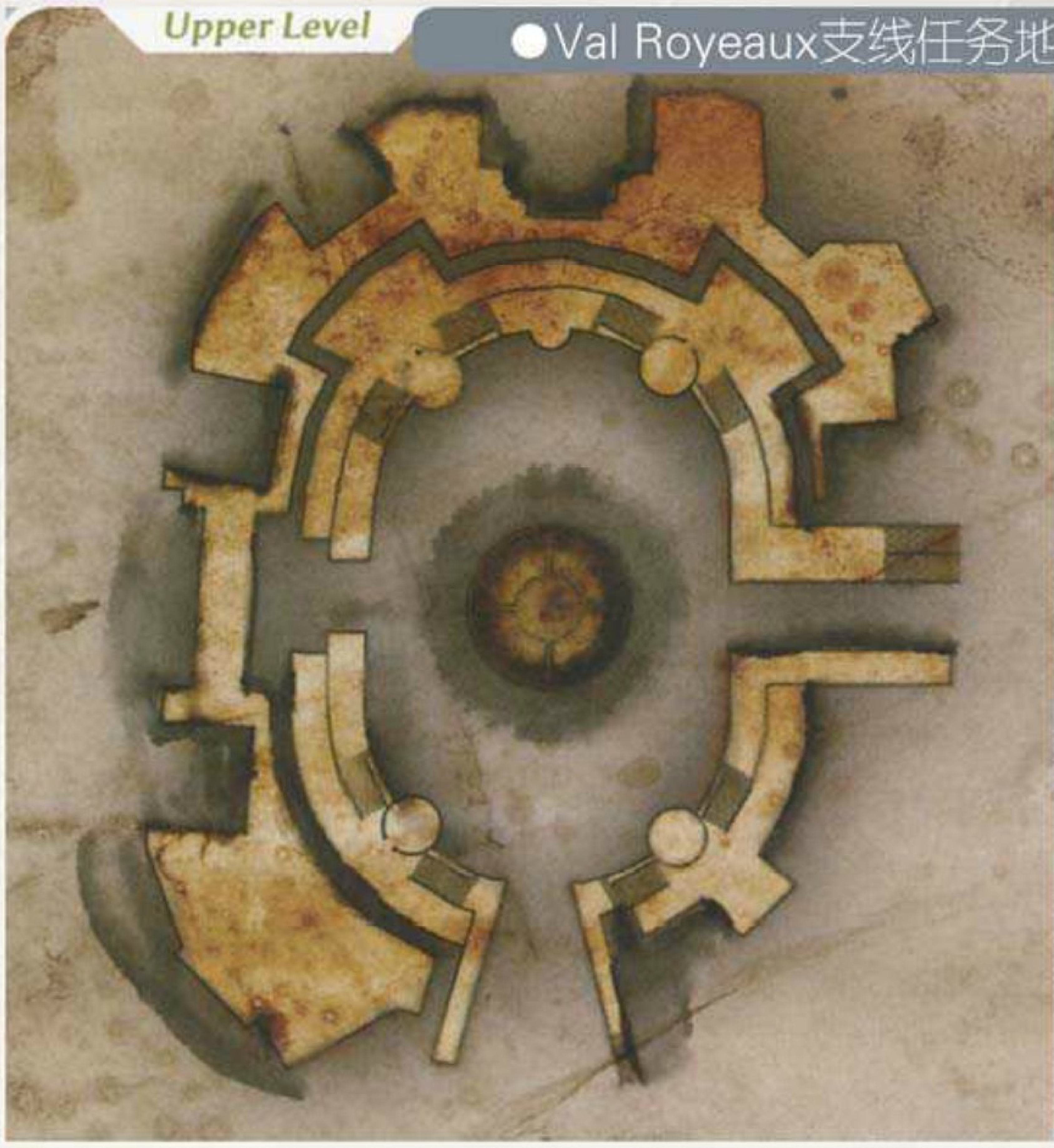


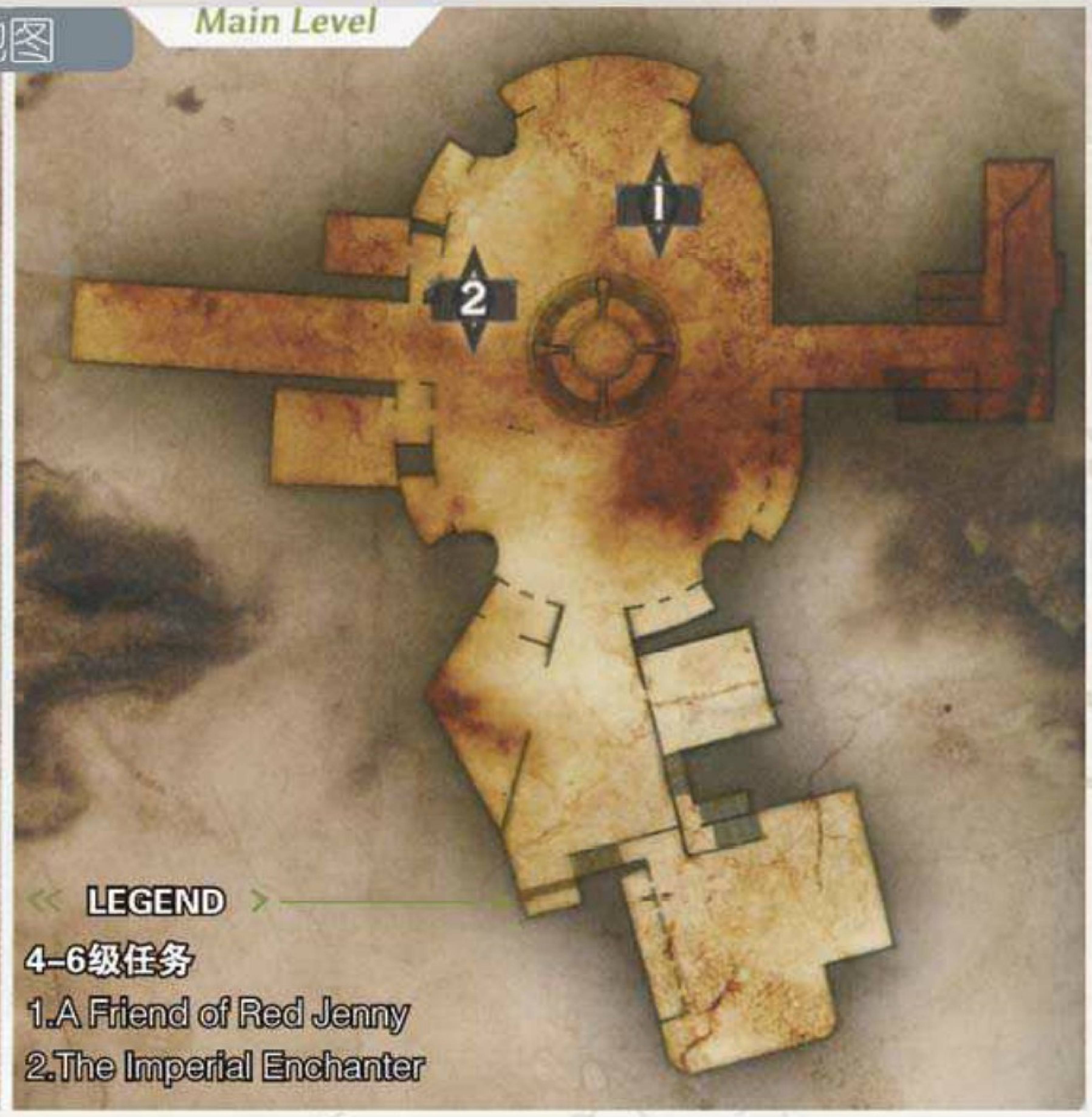


LEGEND

地图出口　商人　歌词

●Val Royeaux支线任务地图





●Val Royeaux支线任务攻略

1.A Friend of Red Jenny

奖励：塞拉加入队伍

目标：调查三个藏有提示的地点，然后与塞拉见面

塞拉的加入任务有点曲折，玩家需要先按照提示在 Val Royeaux 中找到三个隐藏起来的物品，其中两个位于下层，第三个位于城市的上层，幸好城市的许多入口都是可以快速旅行的，所以玩家可以多多利用这种方式快速前往目的地，然后不同用侦测技能找到物品。

三个物品都集齐后，玩家的大地图上就会出现新的旅行地点“Secluded Couryard”，前去该地点，干掉一批敌人后会碰到一个奥莱贵族，不过对方很快就被登场的塞拉杀死，之后和塞拉一起击退敌人，并接受她的加入请求，就可以获得这个新同伴。

2.The Imperial Enchanter

奖励：薇薇安妮加入队伍

目标：参加薇薇安妮举办的宴会

完全是一个剧情任务，玩家惟一能做的决定只有两个，一个是决定一个冒犯玩家自己的客人的生死，另一个是决定薇薇安妮能否加入，只要答应让她加入，就可以获得这个新同伴。

The Fallow Mire地图介绍



LEGEND

- 地图出口
- 幽幕裂缝
- 居民点
- 被大师级锁封闭的门
- 审判所营地
  - Fisher's End Camp
  - Old Thoroughfare Camp

●The Fallow Mire重要元素地图

●The Fallow Mire收集要素地图

瓶子

- Garbolg's Backcountry Reserve
- Dragon Piss

地标

1. Light of Andraste
2. Granite Point
3. The Den
4. Old Windmill

拼图画块

歌词

雕文

索洛斯的圣物



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作



●The Fallow Mire支线任务地图

<< LEGEND >

8–10级任务

1.Holding the Mire
2.Lost Souls
3.Beacons in the Dark
4.Beneath the Mire
5.Cabin Fever

12–15级任务

6.These Demons Are Clever

●The Fallow Mire支线任务攻略

1.Holding the Mire

奖励：50 点影响度，除了初始营地每个营地提供 1 点势力值
目标：找到两个审判所营地

The Fallow Mire 的规模比较小，营地也只有两个，所以这个任务完成起来比较简单，不过这个区域怪物强度比起 The Hinterlands 的平均强度要高一些，玩家最好是等自己能够在 The Hinterlands 的左下角区域也能够顺利探索后再来这里。

2.Lost Souls

奖励：1025点经验值，400点影响度，3点势力值

目标：找到失踪的审判所士兵

这是本区域的主题，就是因为有审判所的士兵在这里失踪，才会让主角到此调查。来到当地后，负责探路的斥候就会给出进一步的目标，让玩家寻找一个名叫Avvar的组织。因为去这个组织的根据地路上就有本地的其他任务陆续出现，所以不妨完成了再继续前进，好为这个任务最后的战斗增强实力。

在目的地会有非常多的不死生物，而且当玩家开战之后会发现敌人正变得越来越多，所以不要太恋战，听到队友提示玩家脱离战斗后就接着往前冲，努力进入到城堡当中。

在城堡内部，玩家的敌人变成了Avvar组织的成员，他们比起无穷无尽的不死生物可好对付多了，注意远程弓手的火力偷袭即可，然后也别忘了通过攀爬到城墙上方来打开开关，然后杀死门后的另一批敌人，接着就要面对Avvar组织的领袖了。

这个领袖又是那种烦人的重型战士，挥舞一把大斧，攻击力非常高，所以除了战士之外其他同伴千万不要和其正面冲突，甚至站在附近都有被波及的危险，留给肉盾顶住即可，其他人先去解决烦人的弓手和杂兵，同时要注意领袖的移动，不要被其攻击牵连。等在场敌人只剩下领袖一个了，那就怎么对付都好办了。

等领袖被击败后，从囚房中释放出被囚禁的审判所士兵，这个区域的主线就算是完成了。

3.Beacons in the Dark

奖励：967点经验值，200点影响度，2点势力值

目标：点燃四个信标灯台并击败出现的恶魔

这个任务虽然相对次要，但难度可一点都不比“Lost Souls”低，因为四个信标灯台处的敌人都是恶魔配不死生物，而其中不死生物是会不断刷新的，所以玩家需要集中全力消灭恶魔。这个过程说着简单，但是不死生物不停的出现会让作为输出火力的同伴经常受到干扰，影响消灭恶魔的速度，所以范围攻击必须得全用上，如果玩家有双手武器战士在队伍中，不妨多多使用旋风斩，在对付敌人方面的表现有奇效。

四个恶魔全部都被击败后，任务完成。

4.Beneath the Mire

奖励：512点经验值，200点影响度，2点势力值

目标：找到四个幽火符文并复原野法师的日志

当玩家在进行上一个任务时可以并行进行的任务，因为点燃信标灯台的时候也会让玩家获得幽火火炬，带着火炬在场景中搜索并调查四个幽火符文，就会完整地还原野法师的日志，并让获得死亡之泪药剂的配方。

5.Cabin Fever

奖励：128点经验值，80点影响度

目标：打开小屋的门

玩家在前往“Lost Souls”任务目标的路上会遇到一个被锁起的小屋，此时地图上会有提示表示附近有隐藏物品，用侦测找到之后就会发现是小屋的钥匙，用这把钥匙打开小屋搜索一番吧。

6.These Demons Are Clever

奖励：967点经验值，200点影响度，2点势力值

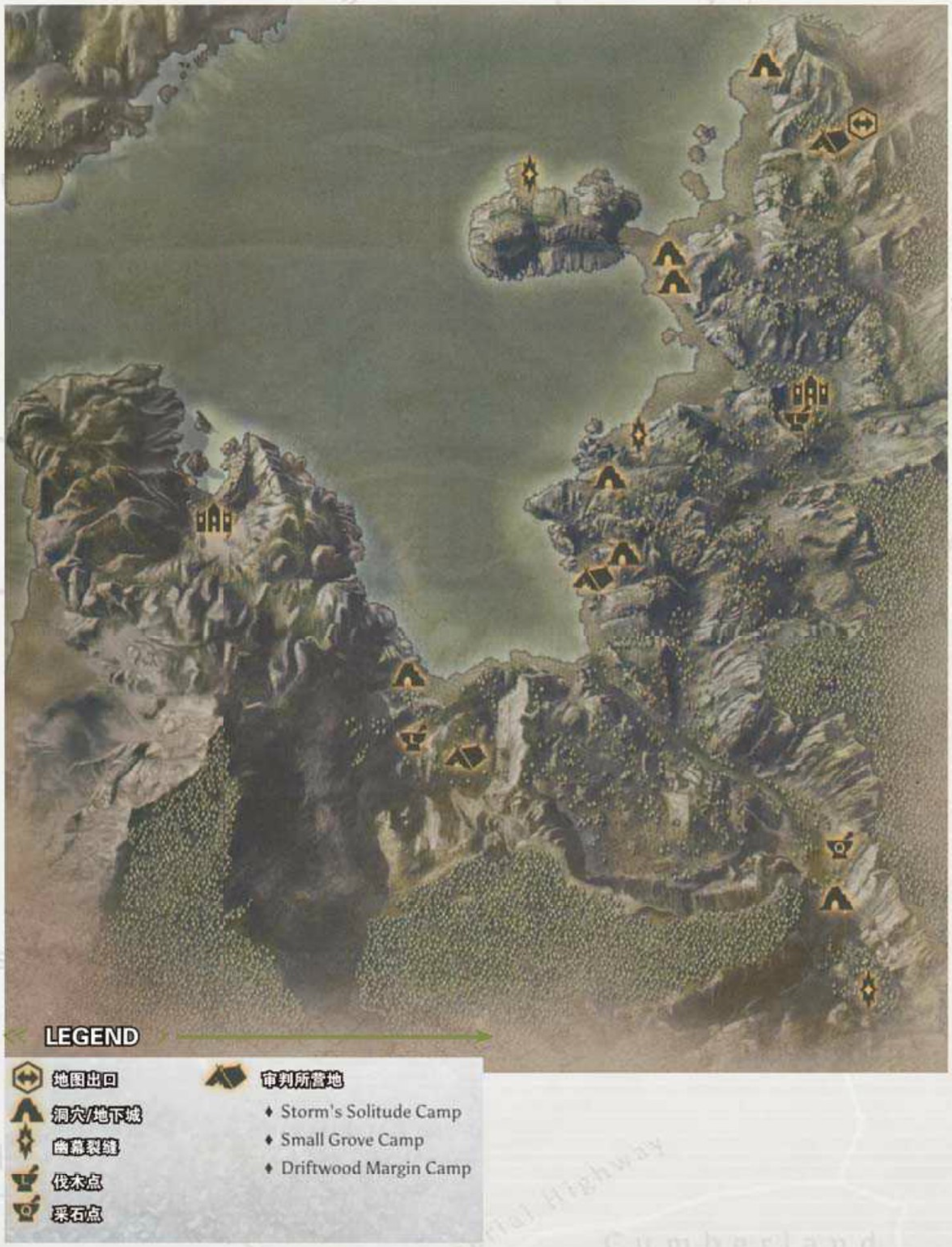
目标：找到并杀死Widris

这个任务会在进行“Beacons in the Dark”时顺便有机会触发，因为任务触发用的便条就留在其中一个信标灯台附近。

根据任务提示前往任务地点，路上会有不少藏在水中的不死生物，千万不要放过，而且记得在靠近目标附近时先要把敌人都清光，因为呆在营地中的野法师Widris可不是什么善类，她有足足15级，而且还能够召唤出同样是15级的怨灵来协助战斗。这里的要诀是，记得怨灵本身的抗打击能力非常差，所以战斗一开始就要用猛火力将它们全部消灭，而在这种情况下再和Widris周旋就简单多了，注意随时保持队伍血线，尤其是肉盾角色的生命值，因为比起其他攻击，纯粹的物理攻击更能威胁到Widris。作为如此困难的战斗的奖励，Widris能够掉落的物品也会更丰富而优秀一些，同时她所在的营地也有不少东西可以拾取，不要错过。

The Storm Coast地图介绍

●The Storm Coast重要元素地图





●The Storm Coast收集要素地图

LEGEND

- 天球仪
  - Constellation: Servani
  - Constellation: Fervenial
  - Constellation: Bellitanus
- 瓶子
- 高阶巨龙
  - Vinsomer
- 索洛斯的圣物

地标
1. Morrin's Outlook
2. Morrin's Steps
3. The Stone Tree
4. Lyrium Falls
5. Daerwin's Mouth

- 雕文

魔镜仪

Ocularum I: Storm's Solitude
- Ocularum +3 Shards

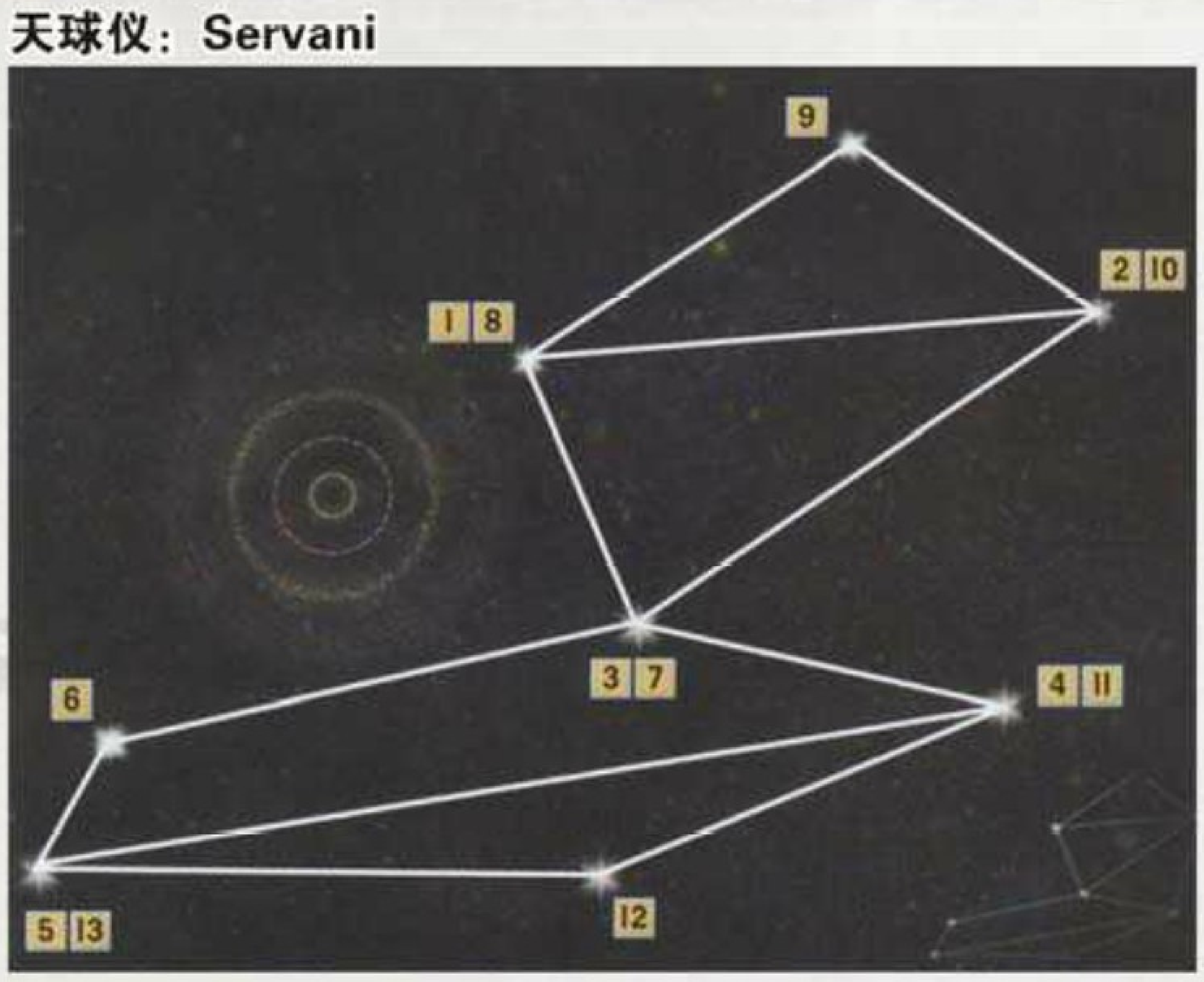
Ocularum 2: Morrin's Outlook
- Ocularum +3 Shards

Ocularum 3: Waterfall Cave
- Ocularum +3 Shards

Ocularum 4: Driftwood Margin
- Ocularum +4 Shards

- 歌词

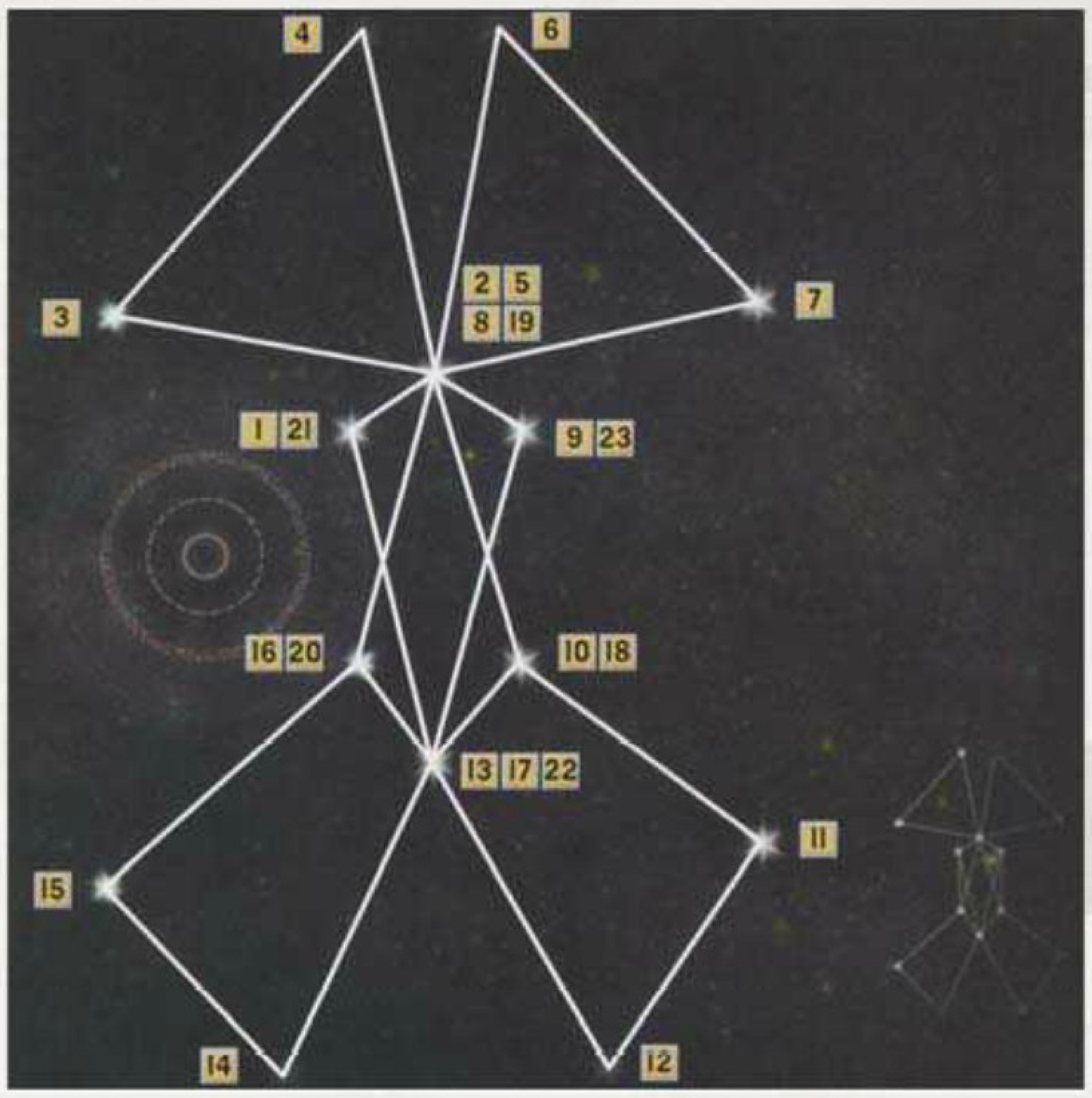
天球仪：Servani



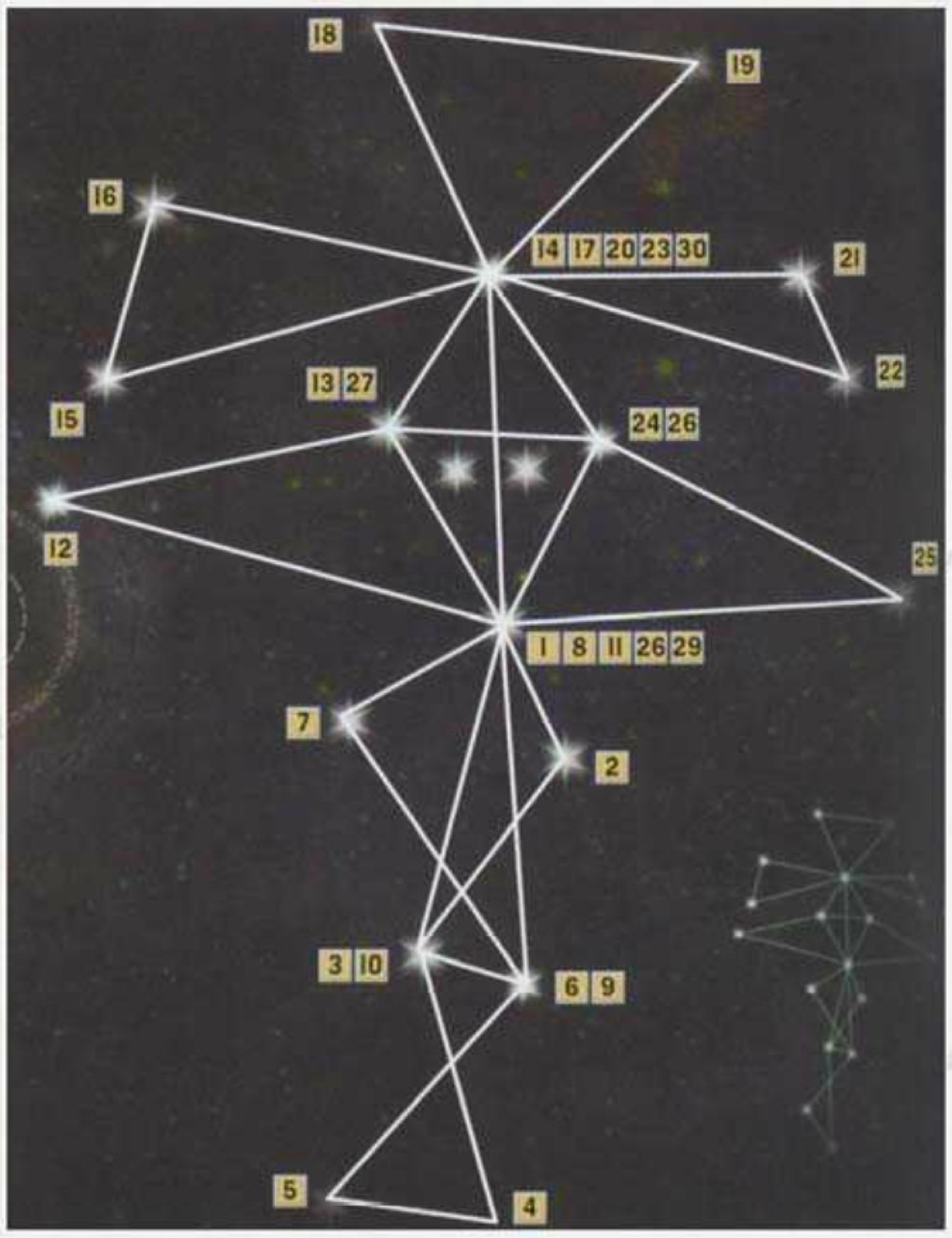


●The Storm Coast天球仪解法图解

天球仪：Fervenial



天球仪：Bellitanus



●The Storm Coast支线任务地图

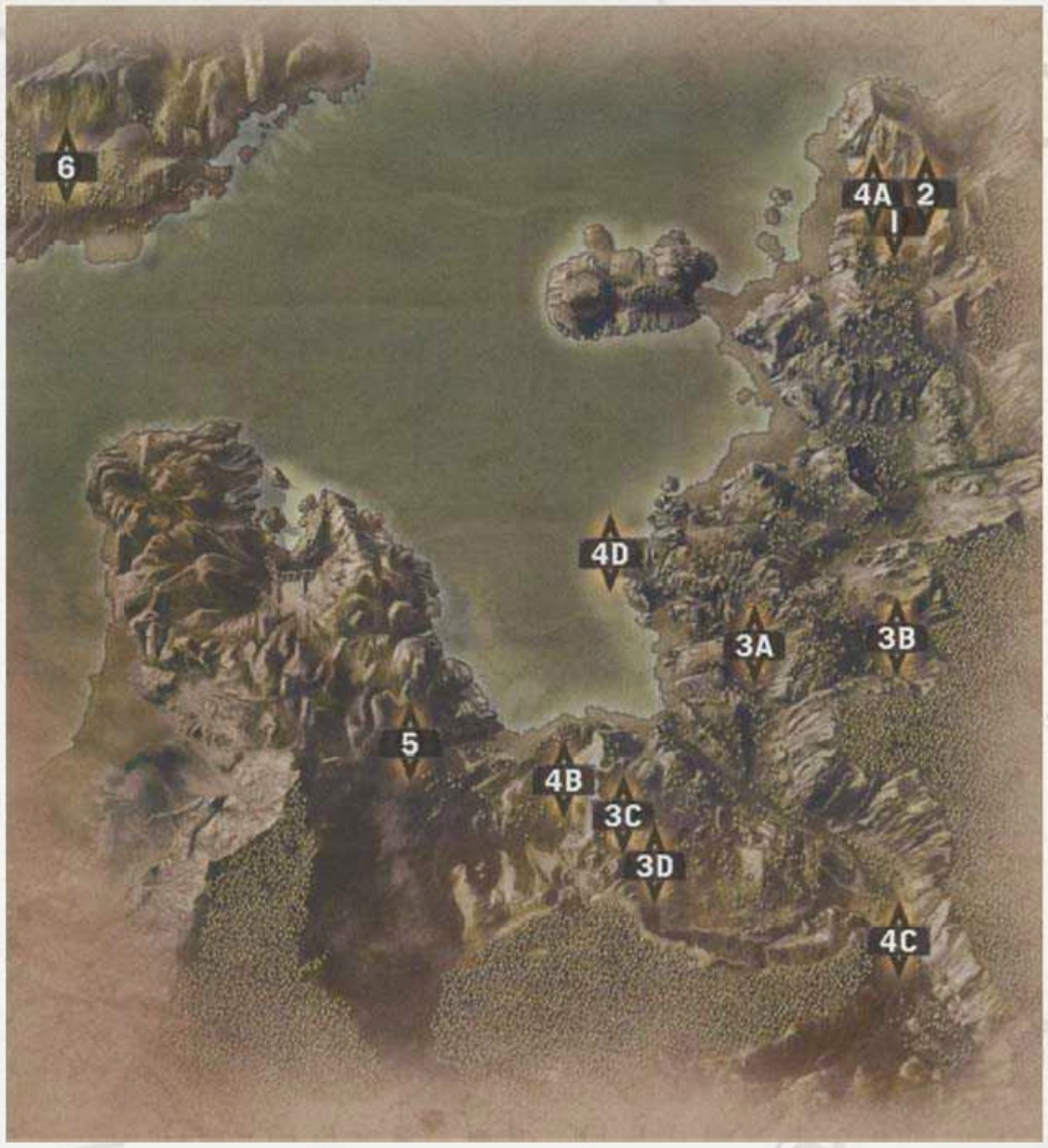
LEGEND

7–11级任务

1.Holding the Storm Coast
2.Cleaning House
3.Wardens of the Coast
4.Keeping the Darkspawn Down

13–15级

5.Red Water
6.High Dragon:The Vinsomer



●The Storm Coast支线任务攻略

1.Holding the Storm Coast

奖励：50 点影响度，除了初始营地每个营地提供 1 点势力值
目标：找到三个审判所营地

The Storm Coast 的营地比 The Fallow Mire 多一个，不过全部开启的难度倒是差不多，主要是没有那么多烦人的不死生物挡路，当然因为营地之间的距离跨度有点大，可以配合其他任务的进度来解锁，用不着专门去解。

2.Cleaning House

奖励：177 点经验值，80 影响度，1 点势力值
目标：找到失去音讯的审判所士兵并决定如何对付杀死他们的暴徒

任务的第一步比较单纯，就是前往审判所士兵们所在的地点，附近会有一些暴徒在埋伏，不过战斗力很一般，解决他们后进入到屋内，就会发现士兵们已经全部被杀害了。下手的是一帮名叫 Blades of Hessarian 的战士，他们原本是颇有原则的组织，但如今似乎却变成了暴徒。此时玩家有两个选择，一个是直接按照在士兵们遗体所在处的地图前去 Blades of Hessarian 的据点把他们杀个清光，另一个则是先回去营地，在委托工作台上合成一个项链 Mercy's Crest，让队伍中的某一个成员装备上，这个物品可以让玩家获得一次和 Blades of Hessarian 首领对决的机会。个人推荐后一种，因为一来前一种方式战斗难度更高，二来当玩家用后一种方式杀掉身为双手武器战士的领袖和他指挥的两只武装战犬后，就可以让 Blades of Hessarian 的其他成员加入审判所，成为考伦旗下的特使，总体收益明显大于前者。

无论玩家是用哪一种方式，都可以解决这个任务，同时 Blades of Hessarian 的据点也会变成一个可以快速旅行的居民点。

3.Wardens of the Coast

奖励：177 点经验值，80 影响度，1 点势力值

目标：找到四个灰袍守望者留下的线索

这是这个区域的主题任务，目的就是要让玩家调查在这个区域出没过的灰袍守望者踪迹。地图上被标记了四个地点，但都只是区域范围，玩家还必须前往该处四处走走，使用侦测来找到灰袍守望者留下的笔记。这个任务本身几乎不涉及到战斗，虽然其中一个调查地点会有黑灵出没，但都是非常好对付的杂兵。在完整调查所有线索后，任务就结束了，玩家惟一能够得知的就是灰袍守望者们得到了新的线索，没有再都留在这个地区。

4.Keeping the Darkspawn Down

奖励：512 点经验值，200 影响度，2 点势力值

目标：封锁四个有黑灵出没的隧道

这个任务只有在玩家把主线进行到审判所移入天穹堡垒之后才会开启，前期还需要派遣顾问调查黑灵的动向，这个任务最适合的是蕾莉安娜，她调查完后能够给出四个准确的黑灵出没地区。来到地图上后，任务内容比较简单，就是让玩家前往地图上的四个地点，击败那里出没的黑灵，并且封闭他们用于入侵地表的隧道。这个任务需要用上法师的复位能力，所以如果玩家自己不是法师，请至少带一位法师同伴。任务的内容没什么挑战性，四个隧道几乎都位于黑不溜秋的洞穴当中，本身就有地底迅猛龙和巨型蜘蛛出没，加上黑灵一起会向玩家袭来，不过都不难对付，只是要记得在击败它们后得找到洞穴中的隧道口，利用法师的复位能力将其堵上。

5.Red Water

奖励：512 点经验值，200 影响度，2 点势力值

目标：扫荡红晶圣殿骑士的据点

任务地点原本是不可进入的，需要在战争会议的地图上先派遣士兵开出道路，然后玩家才能够入内。这里建议带上瓦瑞克，玩过《龙之世纪Ⅱ》的玩家应该都知道，瓦瑞克的哥哥就是因为过度接触红水晶而导致自己陷入了疯狂，所以他特别讨厌红色水晶，所以在这个任务里玩家对抗红晶圣殿骑士的行为能够获得他的强烈赞同。

攻陷这个据点的过程比较直接，基本一路都是杀，但是玩家路上还会遇到需要钥匙开启的房间，钥匙就在附近的圣殿骑士身上，然后经过两个财宝室，玩家最后会来到一个被红晶圣殿骑士控制的码头，把这里的敌人也完全清光，任务就算是结束了，但最重要的是，这个任务开启了码头的一条船，而这条船，可以把玩家带到这张地图上的高阶巨龙居住的岛上。

6.High Dragon:The Vinsomer

玩家在前往龙之岛之前已经和这条巨龙见过面，它会在海岸上和一个独眼巨人在战斗，不过玩家一靠近就会飞走，把巨人留给玩家们对付。之后玩家需要完成“Red Water”任务才能够来到龙之岛和其一战。

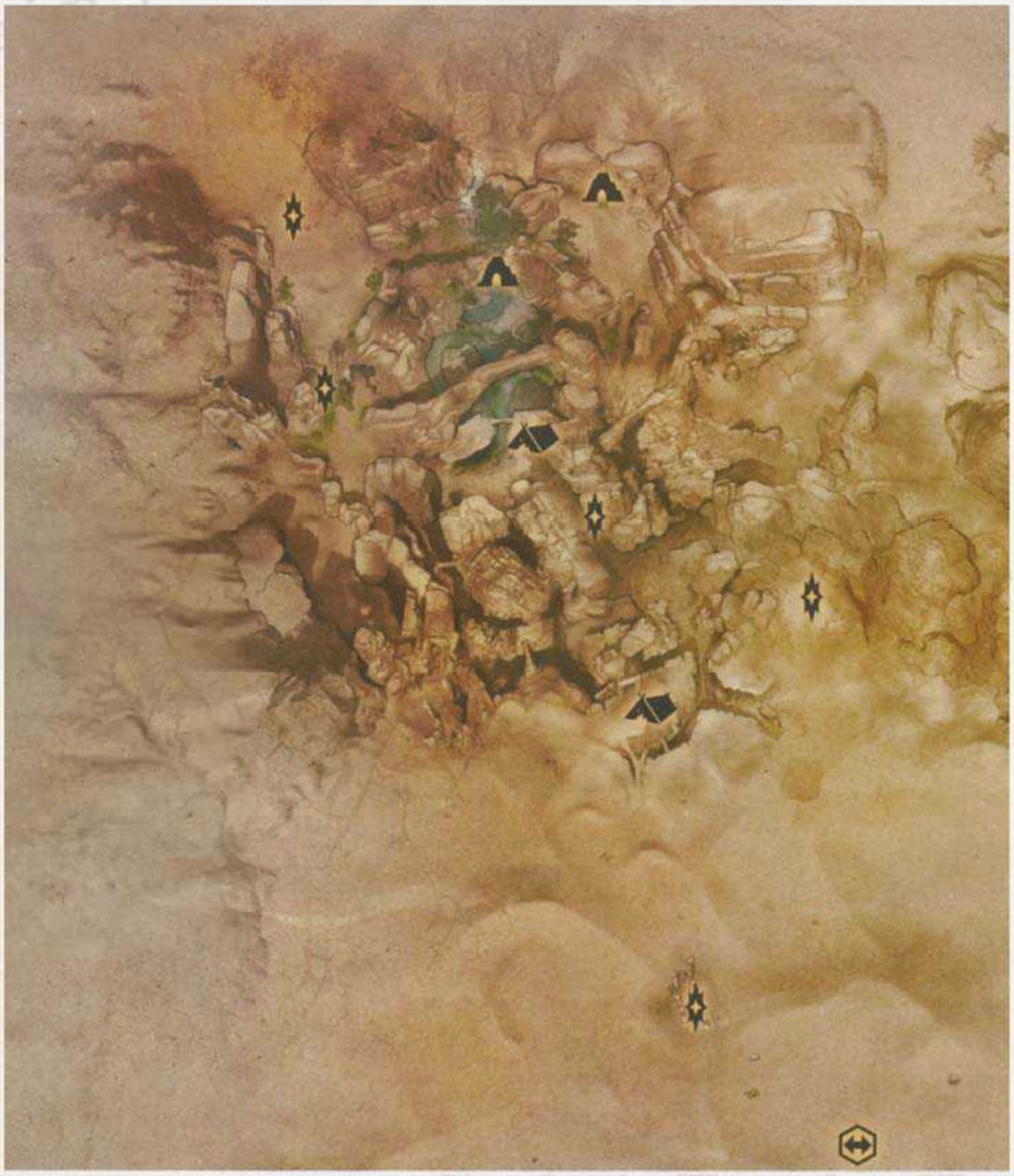
The Vinsomer 的近战行动模式和其他高阶巨龙是类似的，仍然是强力的四肢攻击和尾巴甩动，不过它的喷吐是雷属性的，当玩家位于其正面时，被这样的攻击打中不死也要丢半条命，更讨厌的是，它能够经常填充自己身上的防护值，让其能够吸收更多的伤害，这一情况只能够依靠对防护值有额外伤害的技能来快速消除，所以那些对防护值有特效的技能玩家最好赶紧学会，避免被 The Vinsomer 活活耗死。因为本身是雷属性，The Vinsomer 的弱点属性是灵能，但是游戏中直接产生灵能攻击的技能并不多，所以这也让玩家少了一个优势。另外要注意，The Vinsomer 的动作非常灵活，经常会在小范围内做出跃腾，改变自己的位置，所以战士记得要点出冲锋类技能，而远程职业最好也要学会保命的快速位移技能，避免被龙突然靠近然后重创。

Forbidden Oasis地图介绍

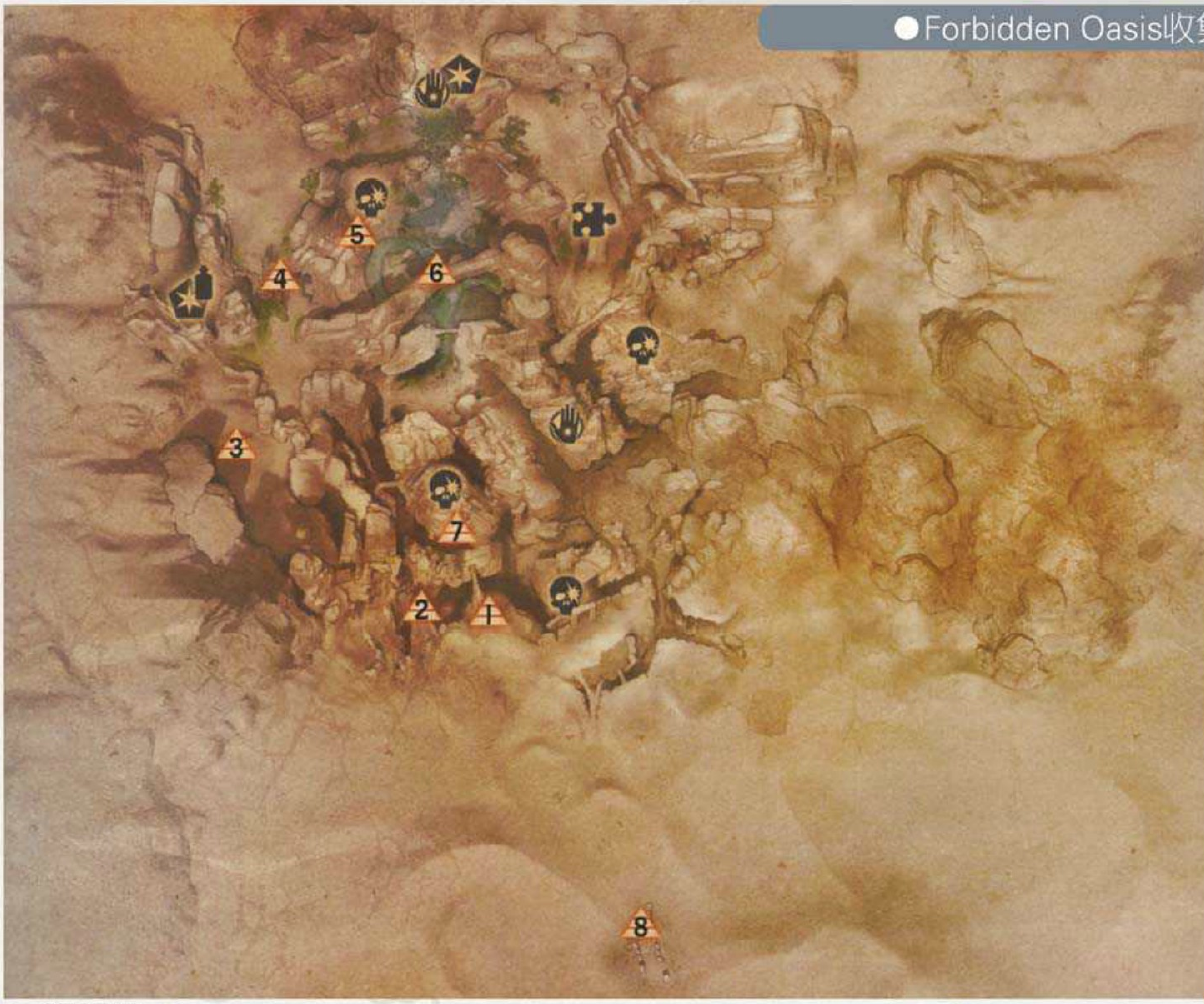
●Forbidden Oasis重要元素地图

LEGEND





●Forbidden Oasis收集要素地图



LEGEND

瓶子

地标

1 Wooden Bridge
2 The Weight of War
3 Spiral Mine
4 Envers Mining Company
5 Upper Walkways
6 Intrinsic Pool
7 Worn Pillars
8 The Marker

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: Desert Edge
♦ Ocularum +5 Shards

Ocularum 2: Aires Peak
♦ Ocularum +5 Shards

Ocularum 3: Solasan
♦ Ocularum +2 Shards

Ocularum 4: Upper Walkway
♦ Ocularum +3 Shards

雕文

索洛斯的圣物

●Forbidden Oasis支线任务地图

LEGEND

8–12级任务

1.Shard Collector
2.Holding the Oasis
3.The Temple of Pride

12–15级任务

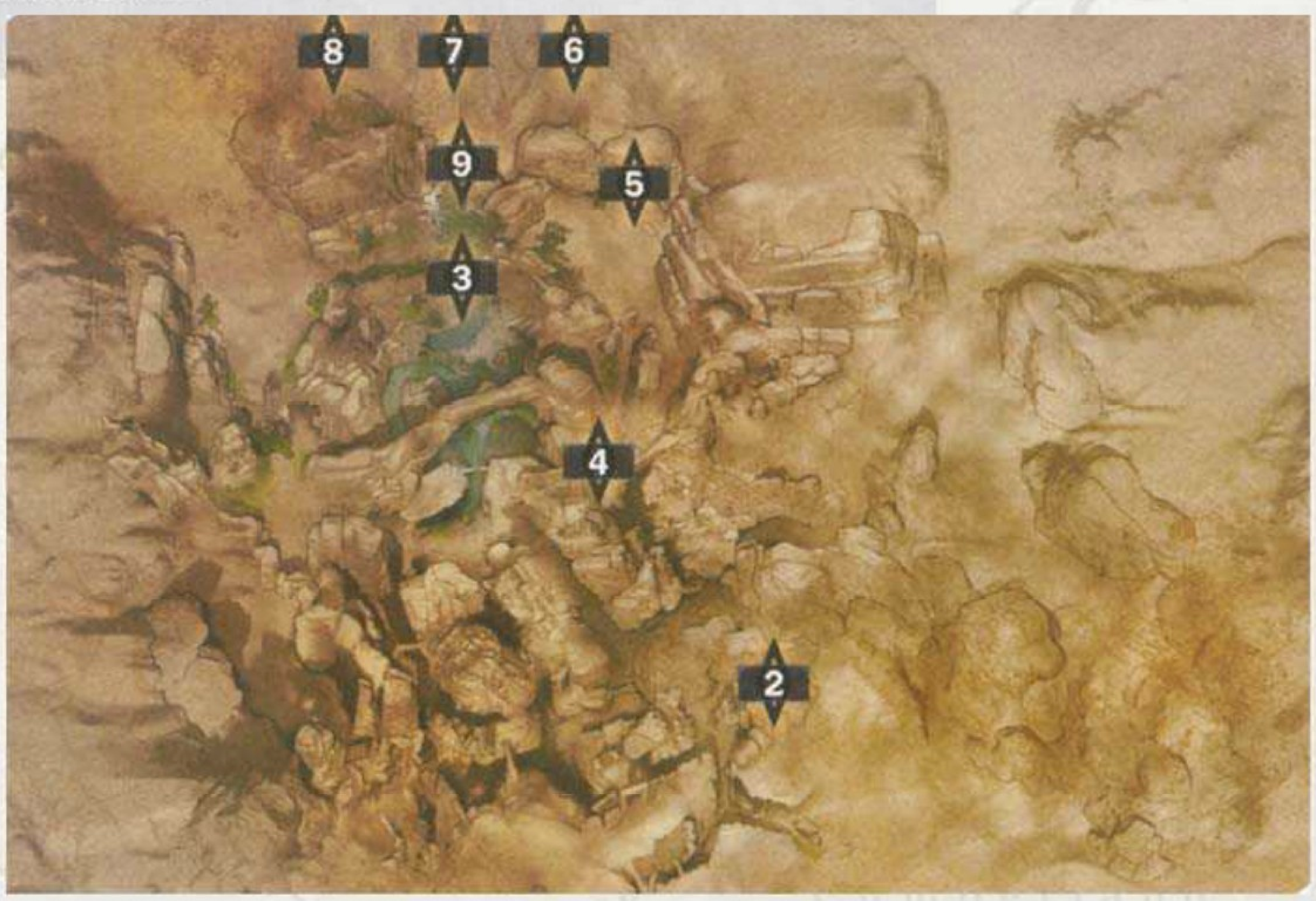
4.What It's Worth
5.The Door in Par'as Cavern

16–17级任务

6.The Fire Captured
7.The Spirit Calmed
8.The Cold Endured

18–20级任务

9.A Prideful Place



●Forbidden Oasis支线任务攻略

1.Shard Collector

奖励：开启Forbidden Oasis地区快速旅行

目标：派斥候前往Forbidden Oasis地区建立营地

当玩家通过魔镜仪发现并收集任何一块碎片后，就可以开启这个任务，显示在战争会议地图上，花费4点势力值就可以开启Forbidden Oasis地区，玩家能够通过快速旅行到达这里。

2.Holding the Oasis

奖励：50点影响度，除了初始营地每个营地提供1点势力值

目标：设立两个审判所营地

Forbidden Oasis的营地数量也不多，因为地图本身的规模非常有限，所以这个任务总体来说是手到擒来。不过因为这里敌人等级不低，玩家最好是保证自己有10级左右再前往这里探索，不然就有被野外敌人用等级碾压的风险。

3.The Temple of Pride

奖励：354点经验值，200点影响度，2点势力值

目标：找到Solasan的入口

同样是个简单直接的任务，先从营地往北走，在看到地标Intrinsic Pool后右转，这里有一个木墙能够被战士踢破，沿着里面的通道走，在遇到一个T型路口，就可以到达Solasan的入口。这里需要玩家用六个碎片初步解锁，所以玩家在来到这里之前最好先准备好。而如果玩家已经拥有六个碎片，只要把门打开就可以完成任务。

4.What It's Worth

奖励：242点经验值，80点影响度

目标：寻回戒指并交给矿工

任务的目标很简单，就是帮一位在任务触发点处游荡的矿工找到她丢失的婚戒，而戒指所在之地充满了巨大的蜘蛛。玩家可以按照提示来到目的地，这里有一个提示，就是火炬其实可以起到驱赶蜘蛛的作用，所以在看到一个房间远处有一个需要用钥匙打开的门时，记得点燃附近的火炬，不然当玩家靠近门的时候，会有接近15只蜘蛛突然刷新，一般来说玩家的队伍根本挡不住，而点燃火炬后蜘蛛的数量就会大大减少。

把蜘蛛都解决掉，最终来到蜘蛛们守卫的宝箱旁，将其打开就可以找到婚戒，并将其还给矿工，任务完结。

5.The Door in Par'as Cavern

奖励：44点经验值，40点影响度

目标：用钥匙打开洞穴中的门

还记得“What It's Worth”任务中遇到那扇锁住的门吗？完成那个任务后，矿工就会把钥匙作为谢礼交给玩家，这时候回到洞穴，用钥匙打开门，任务完成，房间里有不少宝物，记得要搜刮一遍。

6.The Fire Captured

奖励：1656点经验值，480点影响度，5点势力值

目标：按照门的要求收集足够的碎片并将其打开，共有三扇门

Solasan里面的三扇门对应三个属性，火之门对应的自然是火属性，玩家需要做的就是用任务给出提示数量的碎片打开三扇门，每一扇门后都有怪物出现，但是将其击败后就可以开启一座棺材，获得宝物并提高角色对应属性的抗性。第一扇门后出现的会是7-8级的怪物，第二扇门是9-10，第三扇门后则是12-15，而在火之门这里，最后的怪物当中会包括一只怒魔。当玩家打开三扇门并完成战斗后任务就会完成。

火之门是三扇门里最值得开的一扇，因为其提供的火抗性会在玩家挑战火属性高阶巨龙时提供不错的帮助。

7.The Spirit Calmed

奖励：1656点经验值，480点影响度，5点势力值

目标：按照门的要求收集足够的碎片并将其打开，共有三扇门

规则和内容与火之门类似，只是最后一扇门后出现的会是恐魔，会对玩家发动强大的远距离魔法攻击，要小心应付。

8.The Cold Endured

奖励：1656点经验值，480点影响度，5点势力值

目标：按照门的要求收集足够的碎片并将其打开，共有三扇门

规则和内容与火之门类似，只是最后一扇门后出现的会是一个强大的幽魂，还有大量的不死生物出现，最好让法师发动大范围魔法清除掉。

9.A Prideful Place

奖励：5076点经验值，600点影响度，2点势力值

目标：发现Solasan中心隐藏的秘密

在玩家把之前的三个属性的门都打开后，也就等于收集齐了108块碎片，能够进入中央面对最后的挑战，那将会是一只傲魔和四个骷髅弓箭手，它们附近还有闪电雕文来阻止玩家靠近。这场战斗难度颇高，因为敌人都在19级左右，记得做好准备再来挑战，尤其是要准备有雷抗性的装备或是使用能够抵抗雷电伤害的药剂。击败敌人的顺序自然还是弓手先傲魔后，同时要注意队伍的整体血线，因为傲魔的攻击有许多都是范围颇为不小的大威力攻击。

击败傲魔后，玩家就可以打开最终的棺材，并获得20点雷电抗性奖励，任务也会同时完成。

Skyhold地图介绍

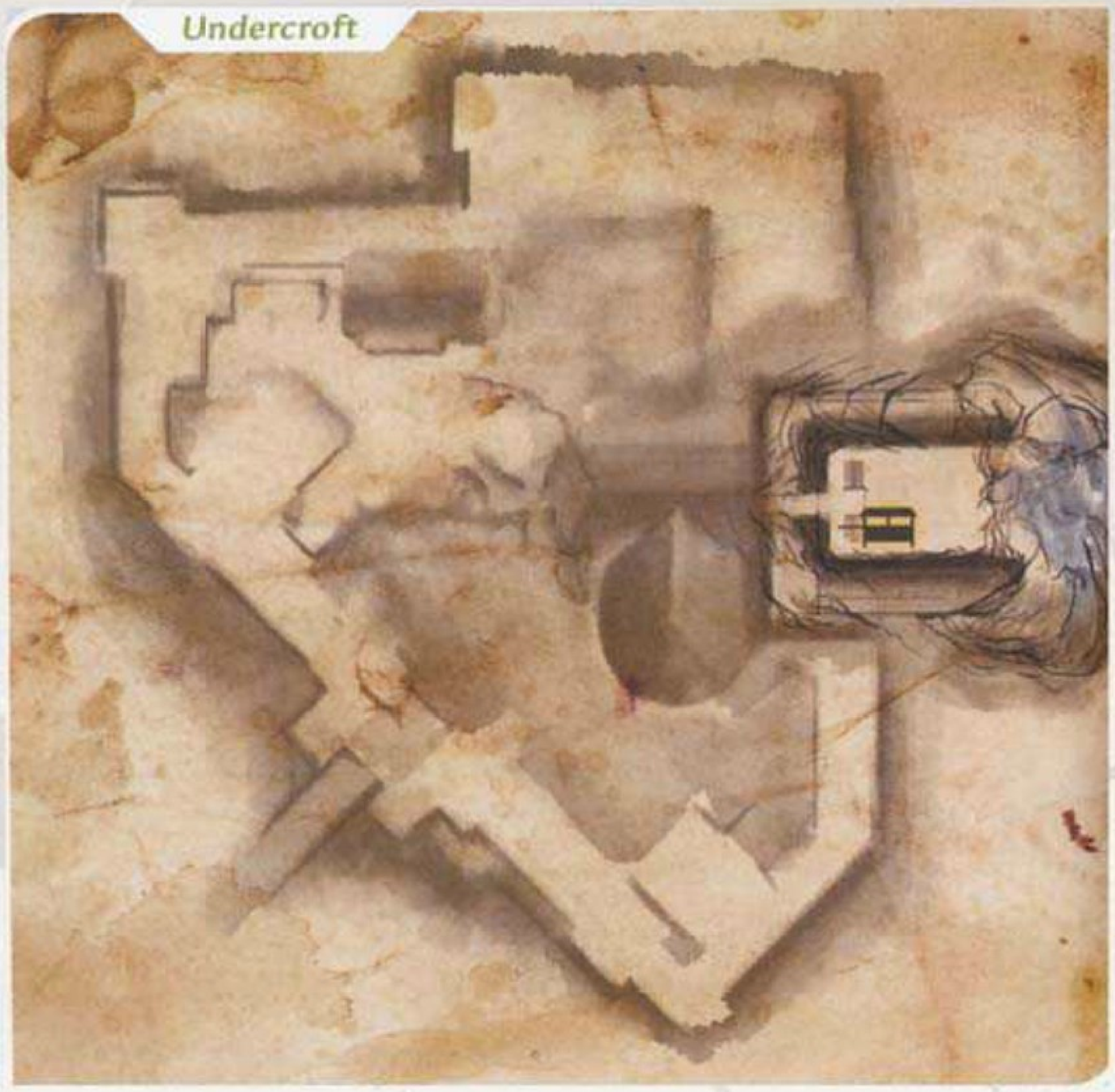
●Skyhold重要元素地图



LEGEND

- 地图出口
- 工作台
- 商人
- 歌词





●Skyhold支线任务地图





LEGEND

10–12级

1.Welcome to Skyhold
2.Inquisition Trappings
3.A Greener Garden
4.A Better Courtyard
5.A Superior Tower
6.Rune Crafting
7.Scattered in Skyhold
8.Sit in Judgment

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作



●Skyhold支线任务攻略

1.Welcome to Skyhold

奖励：50 点经验值

目标：找到战争会议室和工匠房

纯粹的引路任务，无论是战争会议室还是工匠房都会标注在地图上，都前去拜访一遍即可。

2.Inquisition Trappings

奖励：玩家能够自定义天穹堡垒的装饰

目标：前去工匠房并学会使用装饰工作台

在进行“Welcome to Skyhold”时，进入工匠房后调查一下靠近阳台区域的装饰工作台，查看并学会如何更换天穹堡垒的装饰即可。

3.A Greener Garden

奖励：天穹堡垒花园开放

目标：升级天穹堡垒花园

任务目标其实需要通过委托工作台完成，要求的内容不多，但是包括了一个伐木点和大量的药草。因为天穹堡垒花园关系到稀有药草的培植和奖杯的获取，能早点升级还是请尽量早点升吧。

4.A Better Courtyard

奖励：强化天穹堡垒的后院

目标：强化天穹堡垒的后院

和花园的升级有点类似，也是需要通过委托工作台解决，不过需求的内容实在太多，玩家恐怕很难在审判所迁移到天穹堡垒时第一时间解决，可以留到游戏后期去搞定。强化后玩家还可以选择后院的用途，既可以改成医疗中心，也可以变成训练场。

5.A Superior Tower

奖励：强化天穹堡垒的高塔

目标：强化天穹堡垒的高塔

需求的材料比起强化后院还要夸张，所以估计玩家能强化的时候游戏都快打通了。塔楼既可以改成法师塔，也可以改成强化版的瞭望塔。

6.Rune Crafting

奖励：玩家能够制作符文石

目标：招募一个附魔师

这个任务的目标需要通过战争会议地图完成，上面有一个任务就是为了天穹堡垒招募附魔师，完成后当玩家前往工匠房，就会发现附魔的设备和附魔师 Dagna 都已经到位了，按照 Dagna 的提示在武器工作台上完成第一个符文石的制作，就算是完成任务了。

7.Scattered in Skyhold

奖励：每本书奖励 200 点影响度

目标：找到 48 本《Hard in Hightown》

任务需求的书数量听着很吓人，不过实际上玩家可以在天穹堡垒的许多地方找到这本书，而且有的时候是一本单独放着，有的时候干脆是两三本一起放着，而且当玩家离开天穹堡垒一段时间后，回来时会发现书又刷新了，所以来来回回几次就可以搞定这个任务。

8.Sit in Judgment

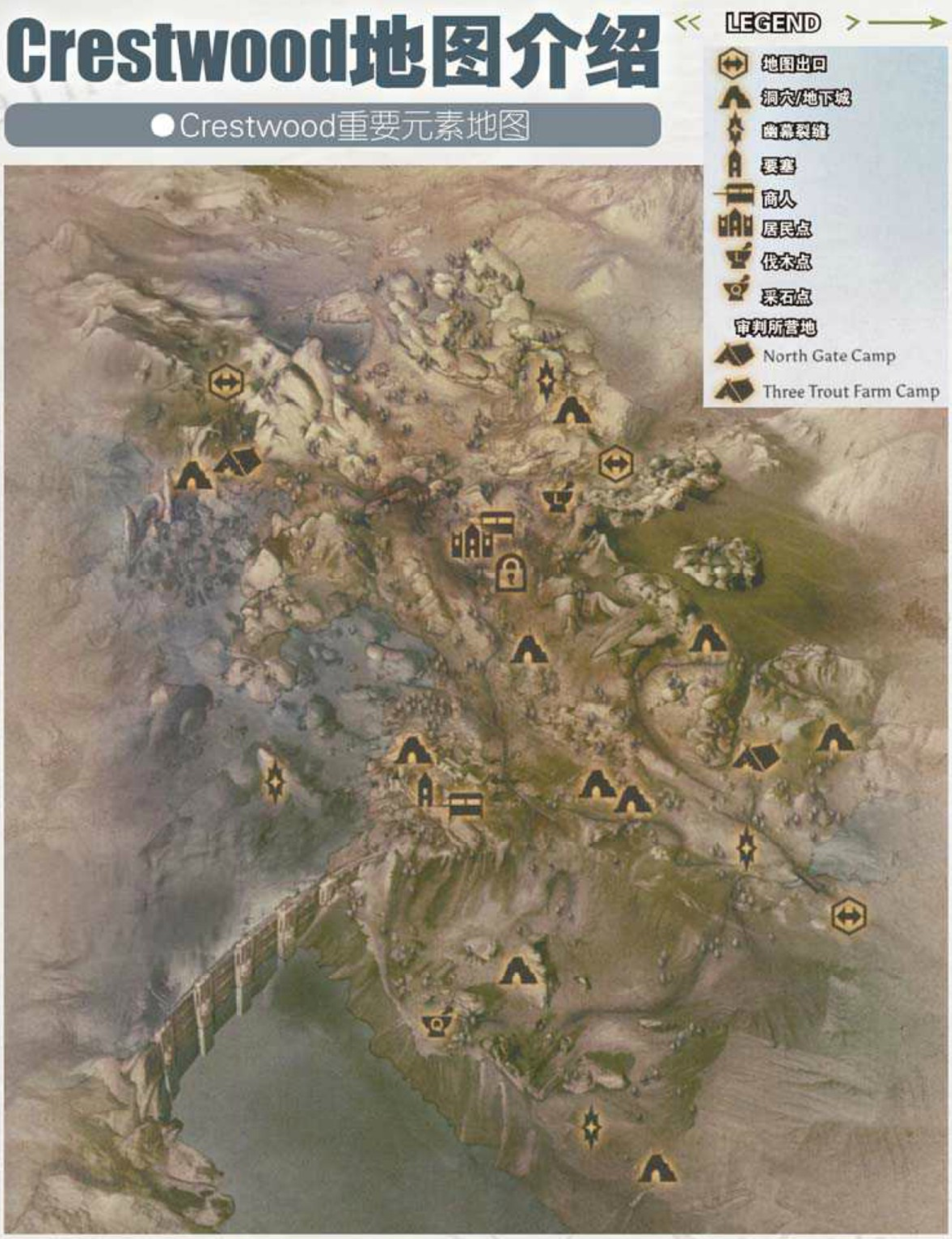
奖励：视审判对象而定

目标：审判犯人

这个其实是个系列任务，只要玩家在进行游戏时逮捕了一些凡有罪孽的敌人，就可以在回到天穹堡垒时审判他们。部分犯人能够通过审判中的判决来成为审判所的特使，具体内容请参考系统的特使部分。

Crestwood地图介绍

●Crestwood重要元素地图



<< LEGEND >

天球仪
- Constellation: Tenebrium
- Constellation: Kios
- Constellation: Silentir

瓶子

高阶巨龙
- Northern Hunter

地标
1. Lawspeaker's Assembly
2. Ferelden Wyvern Statues
3. Wyvern's Watch
4. The Gallows of Caer Bronach
5. The Pit in the Pond
6. Guide of Falon'Din
7. Mayor's Old Home
8. Fisherman's Hut
9. Hidden Cave*
10. The Memorial

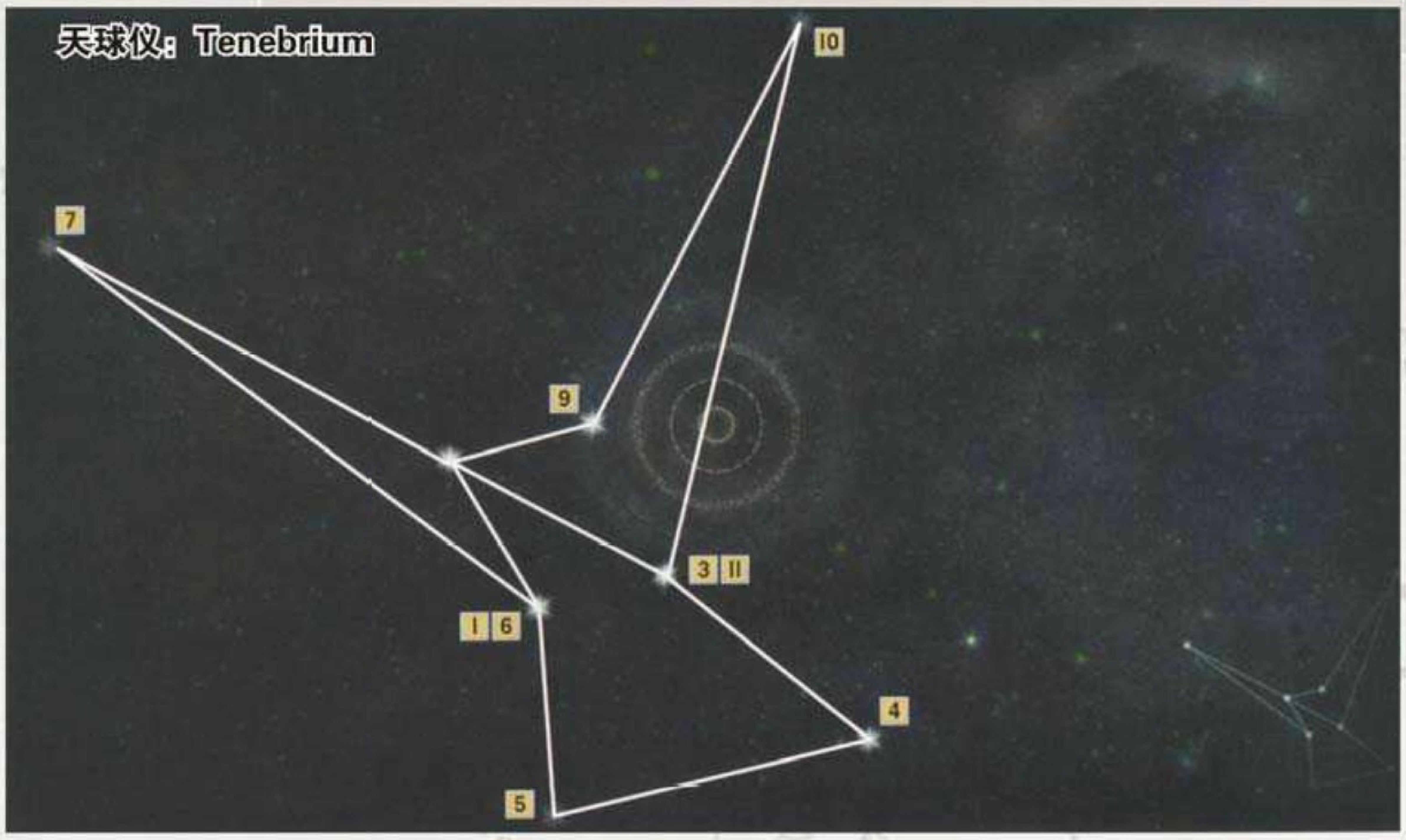
拼图画块

雕文

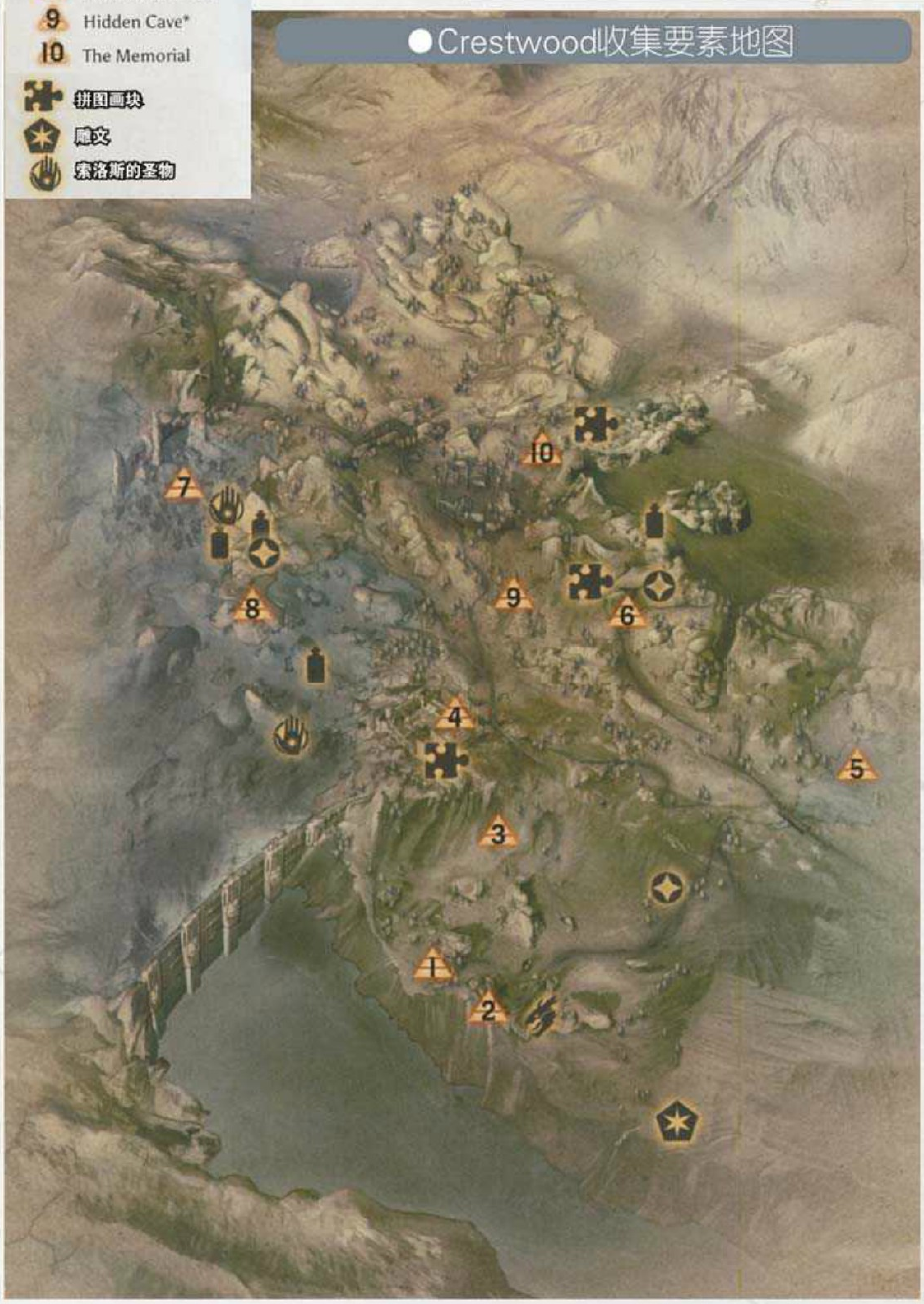
索洛斯的圣物

●Crestwood天球仪解法图解

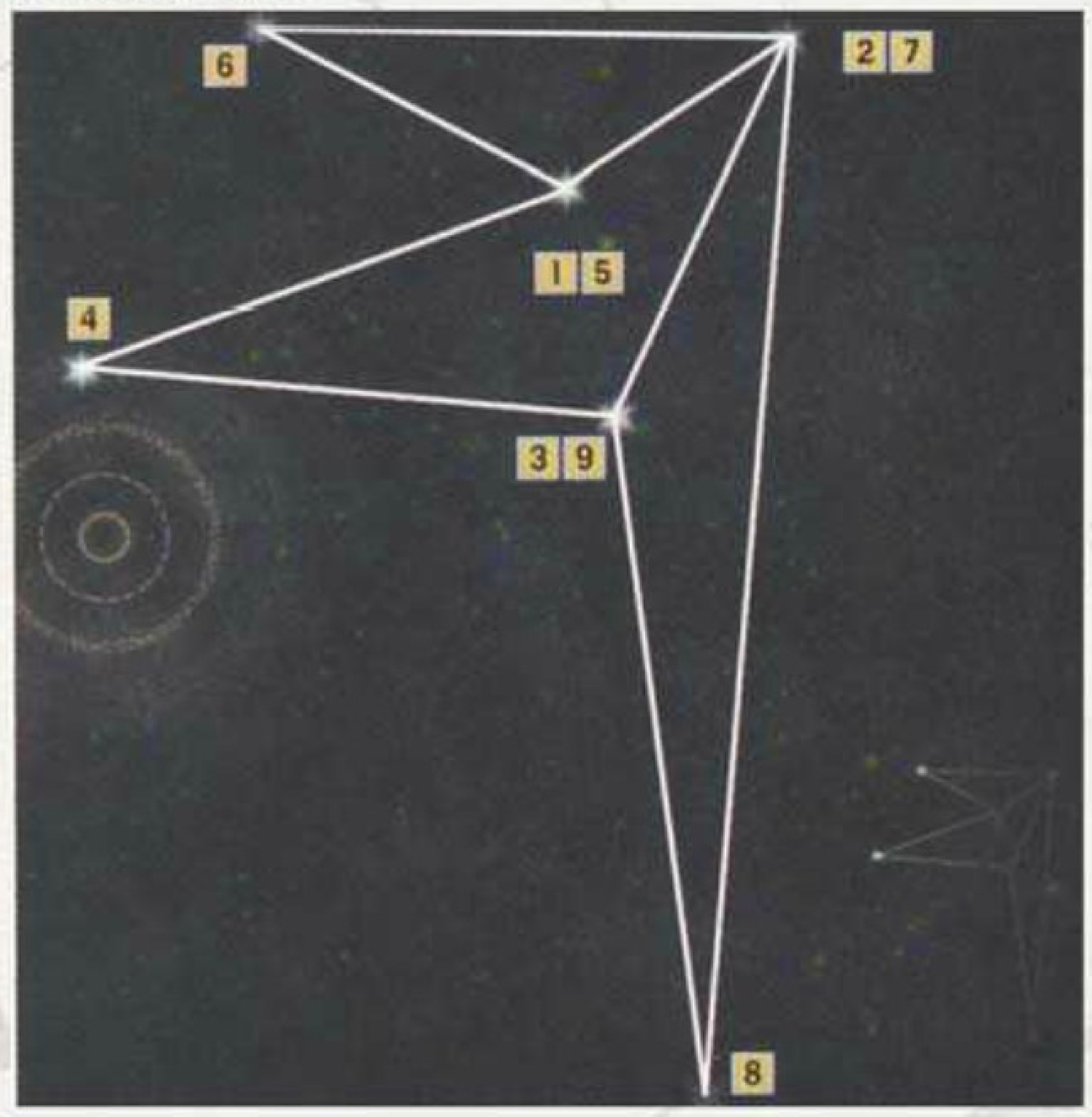
天球仪：Tenebrium



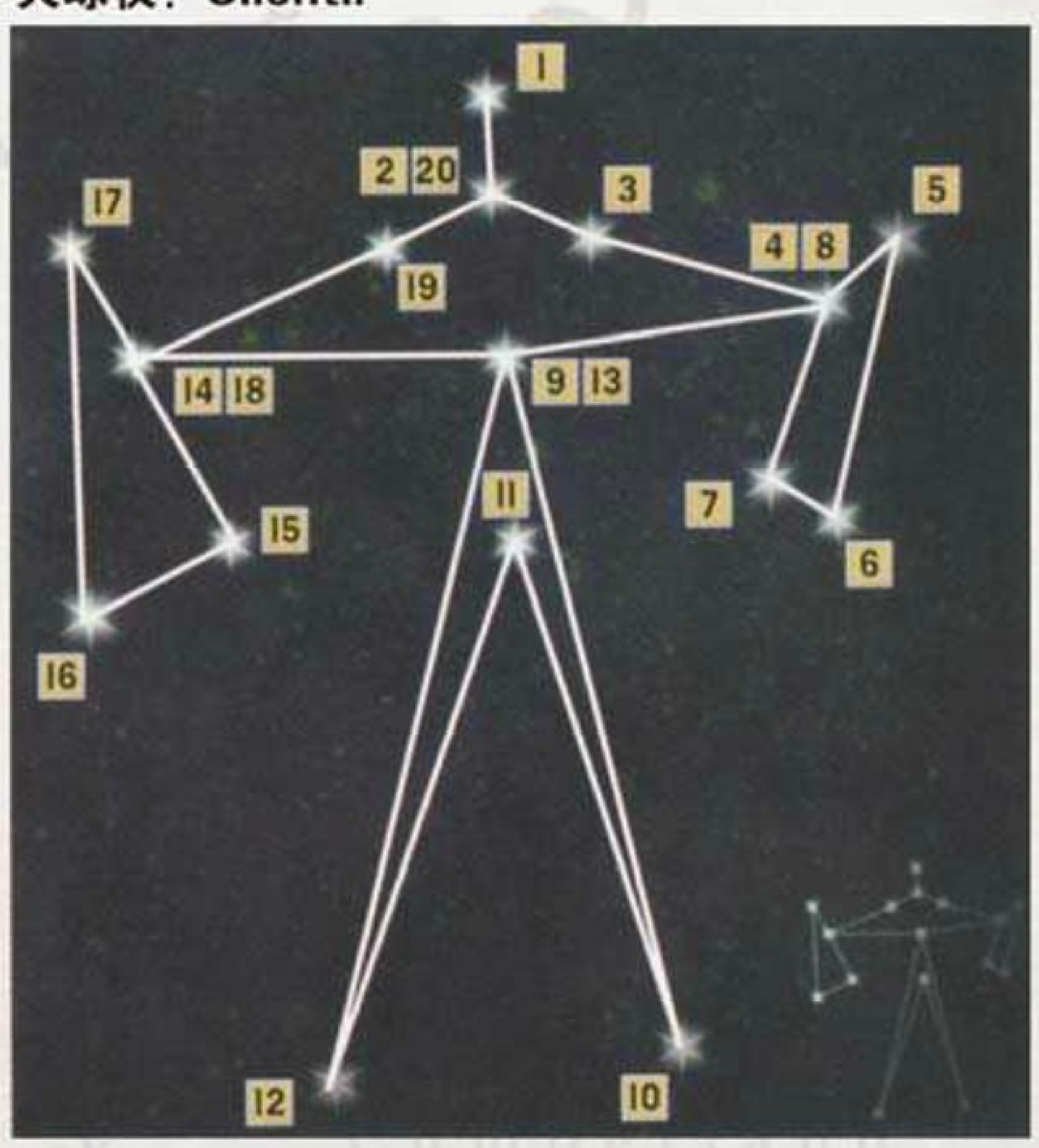
●Crestwood收集要素地图



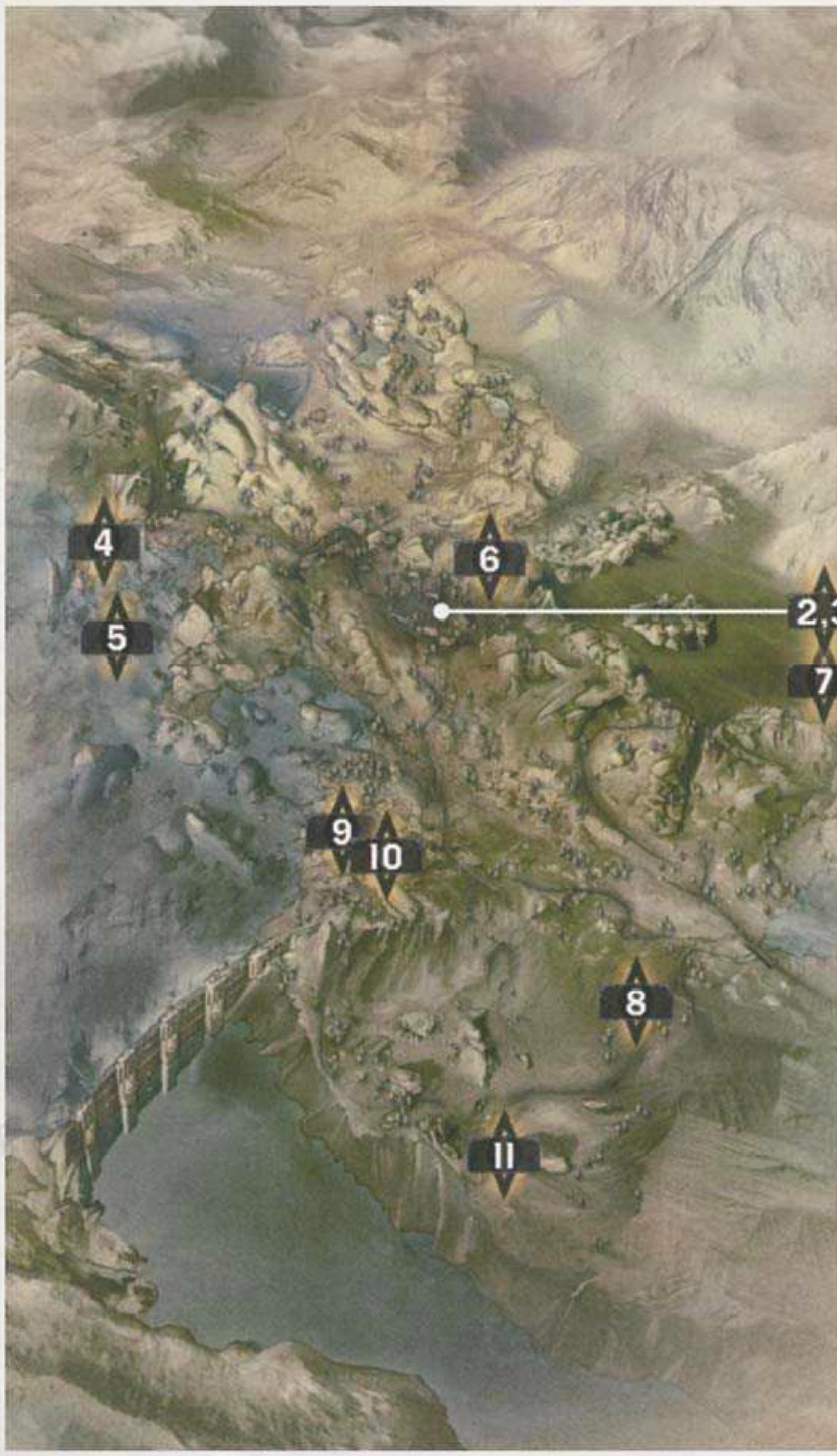
天球仪：Kios



天球仪：Silentir



●Crestwood支线任务地图



LEGEND

10-12级任务

1.Holding Crestwood
2.Still Waters
3.Capturing Caer Bronach
4.Dungeon;The Flooded Caves
5.Burdens of Command
6.Homecoming
7.Naturalist
8.Wyrm Hole
9.High Stakes
10.Weeding Out Bandits

13级任务

High Dragon:The Northern Hunter

●Crestwood支线任务攻略

1.Holding Crestwood

奖励：50 点影响度，除了初始营地每个营地提供 1 点势力值
目标：设立两个审判所营地
这个地图并不小，但是营地的数量比较有限，所以完成起来会非常简单。

2.Still Waters

奖励：1934 点经验值，400 点影响度，3 点势力值

目标：关闭导致 Crestwood 阴魂满布的幽幕裂缝

这可以说是这个地图的主题任务，最终目标就是关闭在湖底之下的幽幕裂缝，其过程可以算是颇为复杂。

玩家需要前往这个地区的居民点，在这里和居住点的领袖见面，并从他手上接到解决目前湖中不停有不死生物出现的委托。之后任务进入“Capturing Caer Bronach”阶段。

3.Capturing Caer Bronach

按照提示前往这张地图上的要塞，其内部的敌人颇为不少，规模类似于一个中小的地下城，不过幸好都不难对付。之后升起旗帜占领这个要塞，同时开启了通往要塞后方大坝上的路。

沿着大坝来到控制屋，利用里面的开关打开大坝，放走淹没了老村庄的水，也让原本被水封住的地下洞穴口暴露了。任务进入到“Dungeon;The Flooded Caves”。

4.Dungeon;The Flooded Caves

前往洞穴，里面的道路不太复杂，但是有一些分支后面藏着不少有价值的装备和物品，记得多搜刮一下。这里的敌人主要是恶魔，不过其中有实力的不多，最难对付的当然是洞穴最深处幽幕裂缝处的守卫恶魔，足足有四波，所以这个幽缝关闭起来的难度也相对高一些，不过好处则是恶魔们能够刷新的场地比较小，方便玩家用范围攻击甚至是必杀技将他们一网打尽。

成功关闭裂缝后，危机解除，玩家可以沿着地下城继续深入，不但可以拿到更多的装备和物品，还能够通过另一条道路离开这个古老的地下城。之后回到居民点和领袖报告，就会发现这个多年前导致 Old Crestwood 被淹没的元凶已经畏罪潜逃了，只留下了一张便条，调查之后任务就会结束。

5.Burdens of Command

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：杀死 The Flooded Caves 中的怒魔并告诉那个阴魂不散的灵体

在玩家把任务进行到要进入 The Flooded Caves 之前，可以在被淹没的 Old Crestwood 中找到一个灵体，它想要指挥某个对象，却苦于身边都是不死生物，无法达成，于是玩家变成了它的驱使对象，按照它的意思进入 The Flooded Caves，并且在一条分支路线上杀死一个巨大的怒魔，就可以完成任务，之后重新来到灵体身边，告诉它这个消息，它就可以心满意足地消失了。



The Western Approach 地图介绍

6.Homecoming

奖励：512 点经验值，200 点影响度 ,2 点势力值

目标：找到三个尸体遗骸并交给 Sister Vaughn

Vaughn 修女请求玩家找到 Old Crestwood 中别淹死的村民的尸体遗骸，让他们能够被体面地下葬。这个任务只能在玩家完成了抽取湖水后才能够进行。在进入 Old Crestwood 的时候记得留意收集村民们的遗骸，找够三个后回头交给修女就可以完成任务。

7.Naturalist

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：访问 Judith 的家确认她安危

任务来自于 Crestwood，前往目的地后就可以找到还在家中的 Judith，和她对话后就可以完成任务，她同时也会提供一些关于本地情况的有用信息，可以多多打听。

8.Wyrm Hole

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：杀死洞穴亚龙并告诉 Judith

在“Naturalist”后触发的任务，目标地点处会有一群圣殿骑士或是一群法师守在外面，取决于玩家在圣殿骑士和法师之间选择了和哪一个同盟。解决掉这群杂兵，搜刮他们的营地之后就可以进入洞穴。洞穴中的亚龙是 12 级的精英，还带着两条小亚龙，攻击威力和抗打击能力都不差，不过对于冰系魔法没有抵抗能力，而且身体被算成多个打击点，可以被范围攻击多次命中，所以法师最好准备起码一个冰系魔法技能来对抗它们。

虽然这些家伙不好对付，不过掉落的素材还不错，在最后搜刮一番洞穴后，玩家就可以回去和 Judith 交差了。

9.High Stakes

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到 Butcher 并把他的遭遇转告给 Charter

接下任务后，在目标地点附近寻找有石柱竖起的区域，可以发现 Butcher 的尸体，调查之后会发现 Butcher 身上的便条，一读完就会有敌人来袭，将他们都击败后回到 Charter 身边，报告之后就可以完成任务。

10.Weeding Out Bandits

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：杀死 8 个暴徒

夺取要塞后出现的任务，内容也绝对足够简单，就是去杀死 8 个暴徒，找到目标后直接下手杀死即可，他们不足以对玩家构成威胁。

11.High Dragon:The Northern Hunter

同样是雷属性的巨龙，The Northern Hunter 的行动模式和 The Vinsomer 差不多，但是等级只有 13 级，而且在填充防护值方面并咩有那么丧心病狂，加上并不会使用飞翔喷吐和跳上高台之类的恶心战术，总体来说是一头非常好对付的高阶巨龙——当然是以它们的平均标准来说。

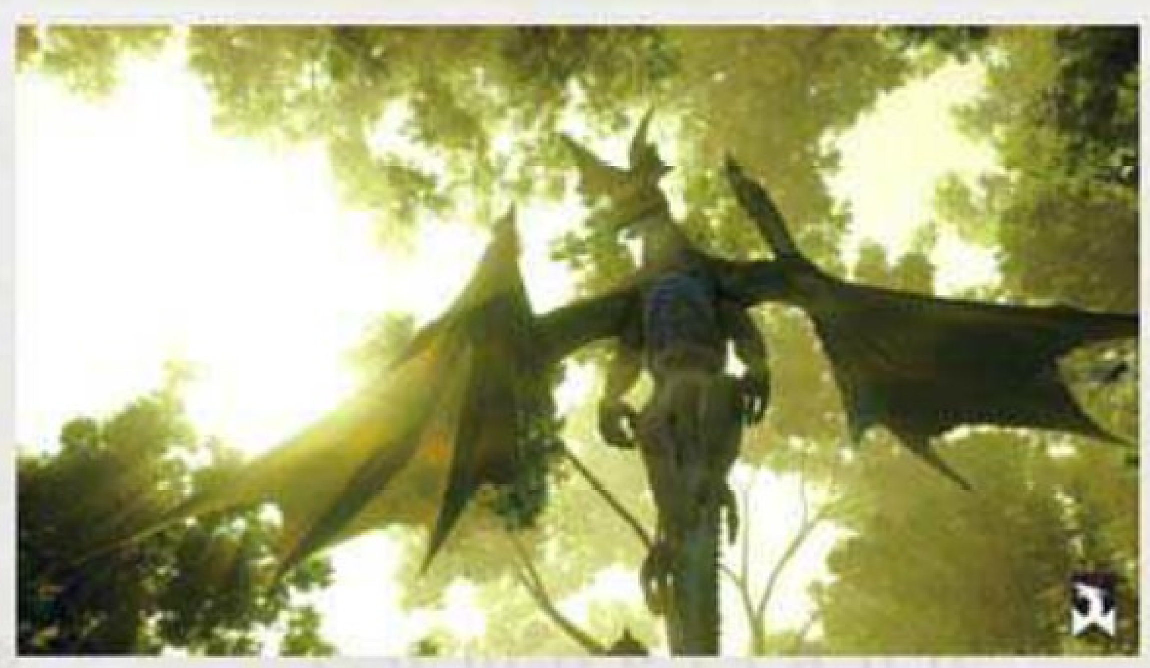
●The Western Approach重要元素地图



LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 要塞
- 商人
- 伐木点
- 采石点
- 审判所营地
  - Lost Spring Canyon Camp
  - Craggy Ridge Camp
  - Nazaire's Pass Camp
  - Echo Back Canyon Camp





●The Western Approach收集要素地图



LEGEND

天球仪
- Constellation: Toth
- Constellation: Fenrir
- Constellation: Satinalis

瓶子

高阶巨龙
- Abyssal High Dragon

地标
1 Griffon Wing Monument
2 Gates of Andoral
3 Gates of Toth
4 Zhores Tower
5 The Surveyor
6 Lamarr Tower
7 Shortcut
8 Shimmer Stone Mine
9 Ritual Tower
10 Lost Idol*
11 Hidden Stairway*
12 Tesoro Tower
13 The Old Well
14 Echoback Fort
15 The Last Step
16 The Thing in the Dark*

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: Giant's Staircase
- Ocularum +3 Shards

Ocularum 2: Dustytop Fort
- Ocularum +3 Shards

Ocularum 3: The Canyons
- Ocularum +3 Shards

Ocularum 4: Echoback Canyon
- Ocularum +3 Shards

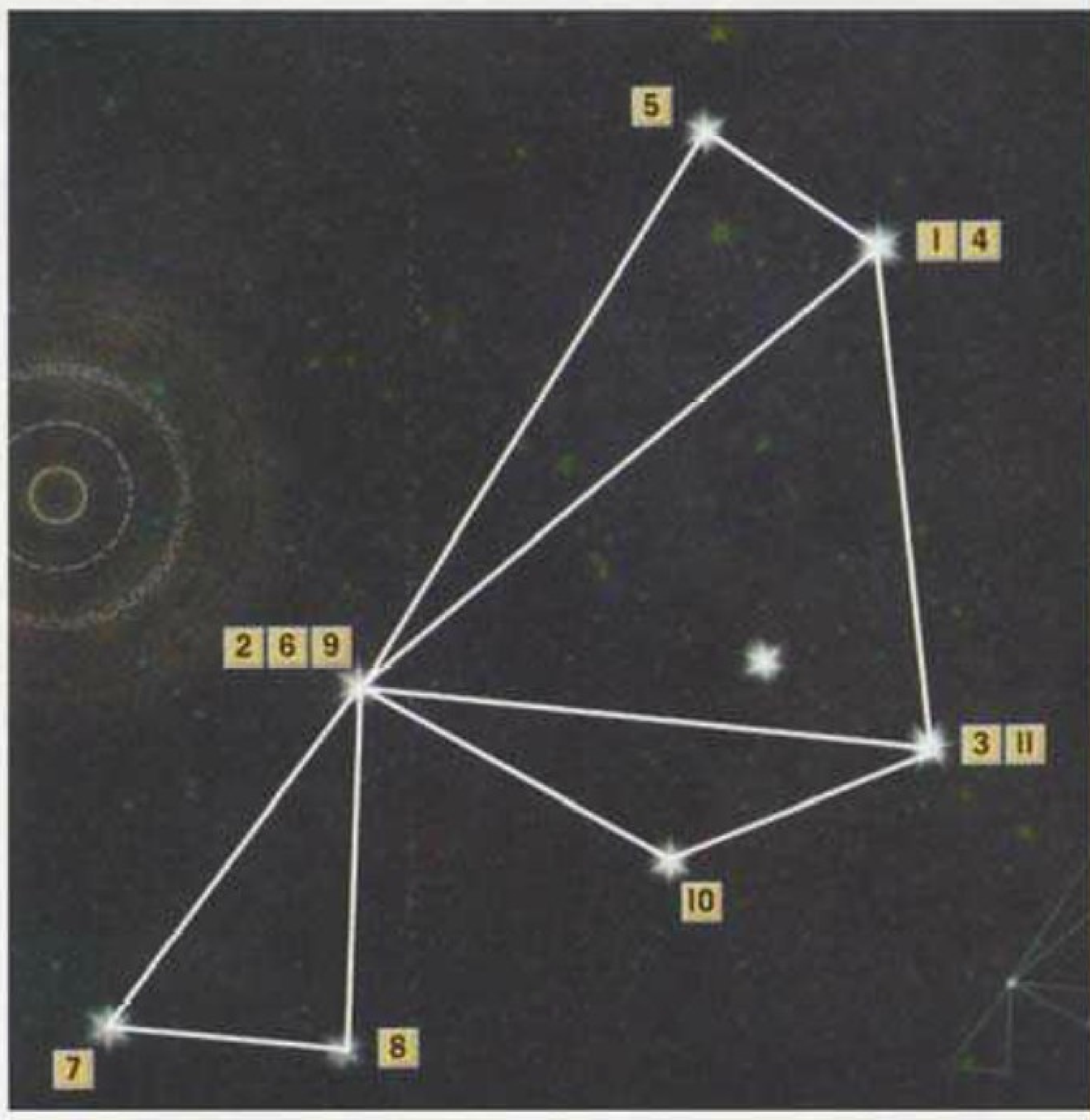
Ocularum 5: Old Prison Road
- Ocularum +2 Shards

雕文

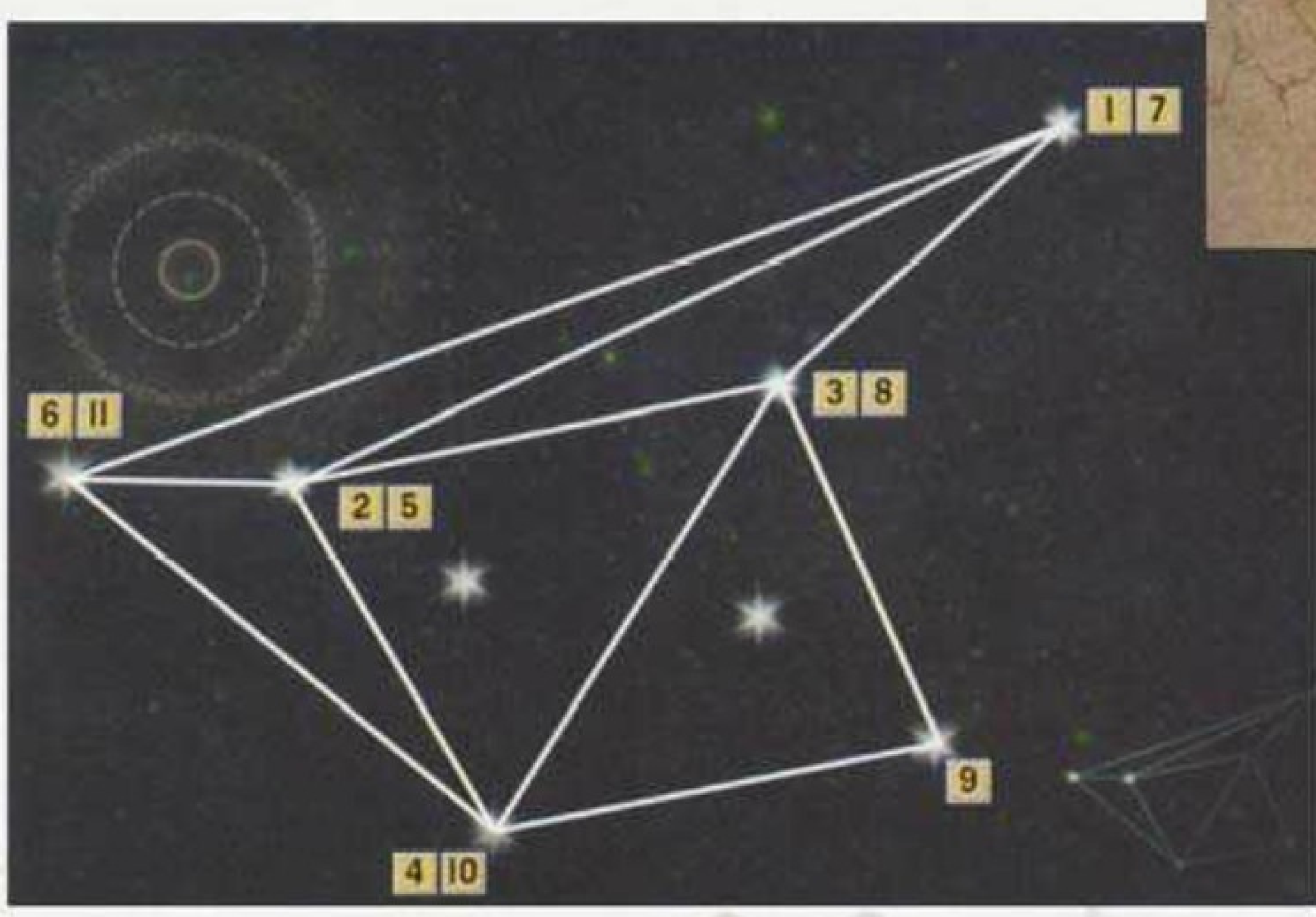
索洛斯的圣物

●The Western Approach天球仪解法图解

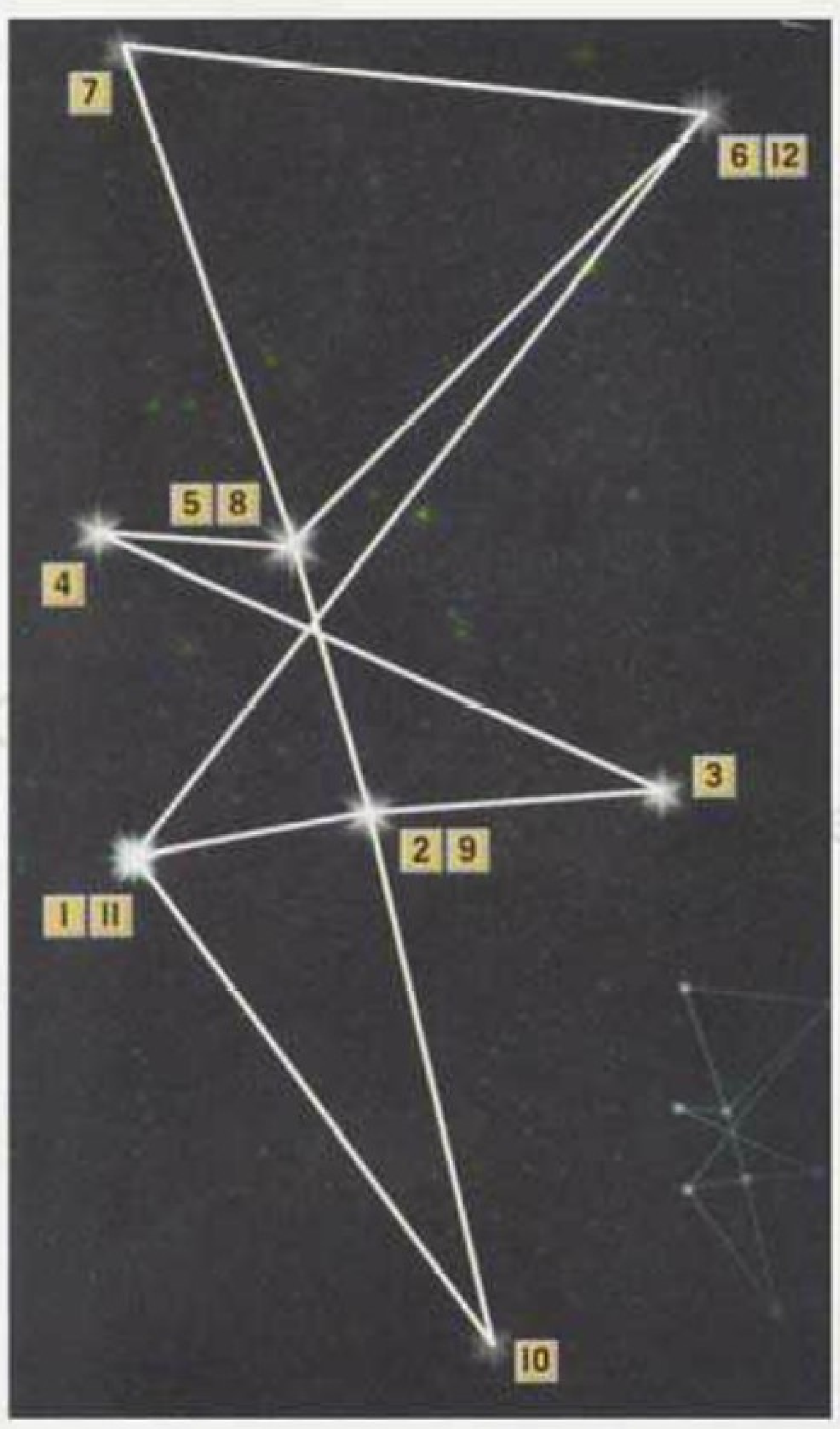
天球仪：Toth



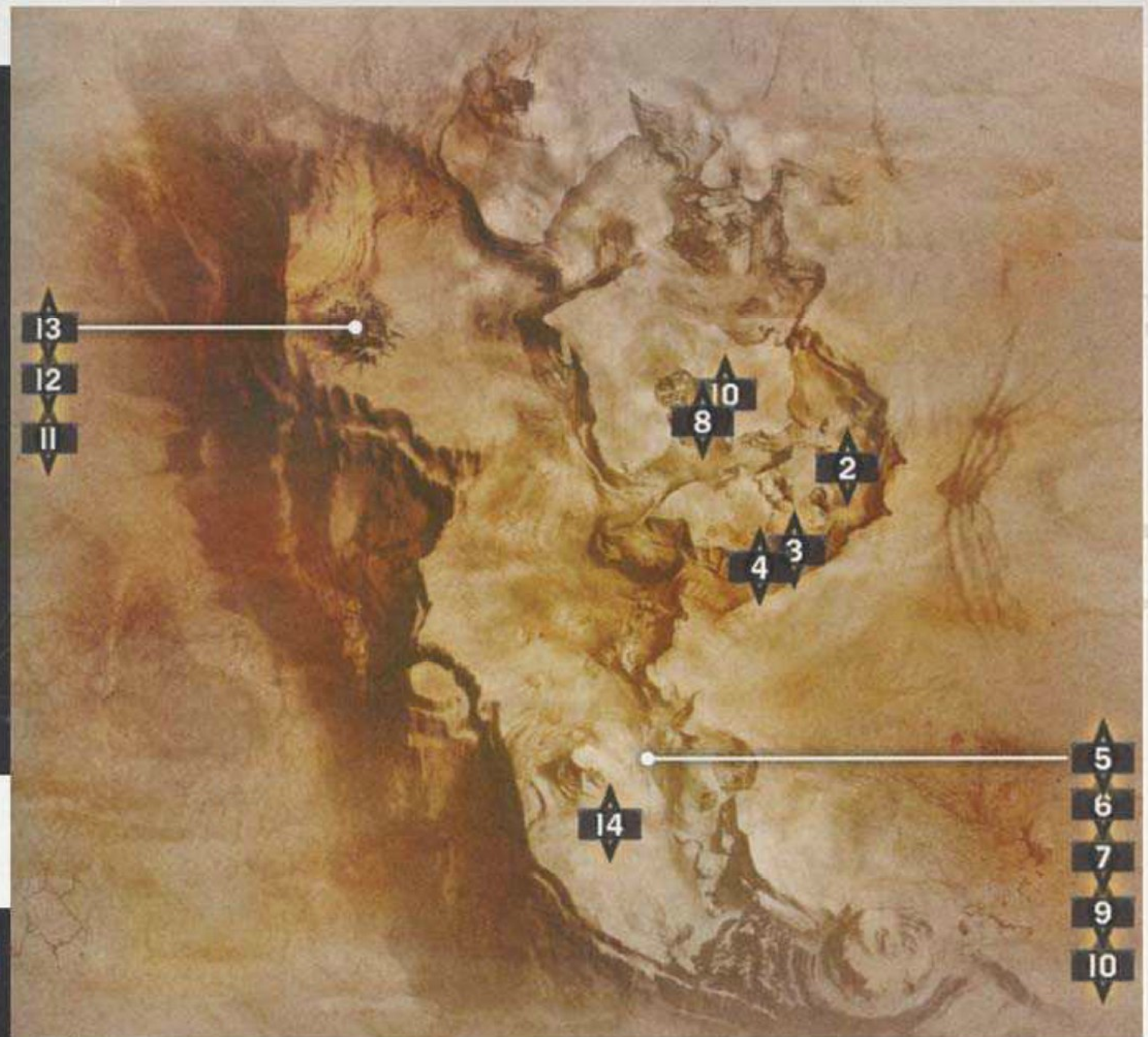
天球仪：Fenrir



天球仪：Satinalis



●The Western Approach支线任务地图



LEGEND

10-13级任务

1.Holding the Western Approach
2.The Venatori
3.Draconology
4.On the Chantry Trail
5.Frederic's Livelihood
6.How to Lure a Dragon
7.Hunting Patterns

14级任务

8.Dungeon:Still Ruins
9.Sharper White Fangs
10.Assault on Griffon Wing Keep
11.This Water Tastes Funny
12.Fortress Squatters
13.The Trouble with Darkspawn
14.High Dragon:The Abyssal High Dragon

●The Western Approach支线任务攻略

1.Holding the Western Approach

奖励：50点影响度，除了初始营地每个营地提供1点势力值

目标：设立四个审判所营地

大片荒漠戈壁一望无涯的The Western Approach地图规模算是比较广大，还好营地之间的位置都比较紧凑，开启起来不太困难，建议是先从中央的营地开始设立，然后按照任务的需求再来决定其他营地的设立顺序。

2.The Venatori

奖励：128点经验值，80点影响度

目标：搜查矿井并阅读Venarori组织的报告

在初始营地处玩家阅读到一份报告会让玩家知道邪教Venarori已经于本土暴徒达成合作协议，而为了搞清楚他们的动向，玩家需要前往一个矿井。在前往矿井的路上玩家有可能会遇到本土的暴徒，把他们都杀干净，在通过木梯爬到洞穴旁，入内并击退大量的蜘蛛，可以在一个工作台上找到一本打开的书，里面有着Venarori的动向，一切都指向了另外一张地图：Emprise du Lion。任务到此就算是结束了。

3.Draconology

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到 Frederic

玩家在任务触发点找到包裹后，就会被指引前去寻找 Frederic。他位于地图南方的营地设营点附近，玩家可以在设营的同时和他对话完成任务。

4.On the Chantry Trail

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：跟随教会的踪迹

这个任务会要求玩家一直跟随教会放下的石板，前往目的地，最终玩家会被引导到一个被灵能屏障挡住的洞穴前，用雷系法术打破屏障，搜刮洞穴中的物品和装备，任务完成。

5.Frederic's Livelihood

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找回 Frederic 的补给品

“Draconology”的后续任务，玩家如果之前在清扫暴徒营地时已经搜刮到了不少补给，就可以直接交给 Frederic，但如果没有，他会提出要求，而玩家则要按任务目标的提示前往对应地点去消灭暴徒并搜刮补给品。暴徒们不难对付，但是要小心他们的盗贼懂得在关键时刻发动袭击，有时候能够出其不意重创玩家团队的施法者，要千万小心。

6.How to Lure a Dragon

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：杀死特定野兽然后把找到的素材交给 Frederic

Frederic 要求杀死的两种野兽 Quillbacks 和 Phoenixes 都在这块地图上非常常见，花时间多逛逛然后干掉这些野兽就能够得到素材，回头交给 Frederic 即可。

7.Hunting Patterns

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：找到四个有巨龙活动的标志然后回报给 Frederic

这个任务有个前提，需要玩家先从战争会议地图上派遣顾问清除 The Western Approach 地图上的毒气区域，然后按照提示前往目标地区，用侦测去调查四个地点，来搞清楚巨龙的活动迹象。都调查完后便可以回去和 Frederic 报告。

8.Dungeon:Still Ruins

这是一个 Frederic 曾提到的地下城，玩家想要进入这里非常简单，只要杀光守门的法师即可。进入地下城内部后，还会遇到新的任务。总体来说，这是一个结构并不复杂，流程也比较简单的地下城，玩家快速打通后可以获得不错的收益。

“A Stranger Rift in the Ruins”是 Dungeon:Still Ruins 中出现的任务之一，刚进洞就会接到，之后需要玩家一路杀进内部，直到遇见 Venatori 在这个地下城中的领袖 Lucanus，将其杀死后时空魔法会失效，最后等玩家差不多搞定地下城的时候，把之前看到被时间停止的幽幕裂缝关掉，任务结束。而杀死 Lucanus 会直接完成支线任务“A Trvinter Relic Hunt”，获得相当不错的奖励。同时玩家还会从洞穴中找到 Frederic 所需要的文件，他却发现自己完全破译不了，所以玩家还需要在战争会议地图上花费 5 点势力值让人翻译这些文件，再重新交给 Frederic 来完成他的“A Manuscript of Some Authority”任务。最后还有一个“The Heart of the Still Ruins”，需要玩家在地下城收集 5 个钥石，第一个就在 Lucanus 身上，后面路上玩家会找到另外四个，开启最后一个钥石所在房间处的密室，拿取奖励物品并完成任务。



9.Sharper White Fangs

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：摧毁五个陷阱并杀死暴徒

按照 Frederic 的要求，摧毁五个暴徒设下的陷阱，途中会遇到暴徒的营地，而且他们也会派出部队来阻止玩家拆掉陷阱，一番恶战是免不了的，除了要小心敌人的正面部队，也会记得留心对付他们的盗贼，免得护甲脆弱的同伴被偷袭。

10.Assault on Griffon Wing Keep

奖励：控制 Griffon Wing Keep

目标：击败占据 Griffon Wing Keep 的敌人

这个任务可以被一个便条触发，或者 Frederic 在任务进行到一定阶段后也会要求玩家去占领这个要塞。要塞的战斗内容和之前的要塞战斗大同小异，都是一路杀进去，摧毁敌人的力量，解决敌人的头领——一个法师，然后升起旗帜占领这里。要说有什么特别的，就是玩家除了从正门攻进去，也可以绕到要塞侧面，打破一个灵能屏障堵住的洞，直接从洞中井底爬上要塞内部。不过两个方法差异不会太大。占领这个要塞后，会出现几个后续任务。

11.This Water Tastes Funny

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：杀光在 Lost Wash Creek 的 Varghest

要塞队长给予的任务之一，要求玩家调查水源的问题，这个需要玩家先去战争会议地图，让顾问们寻找新鲜的水源，然后等找到后，玩家可以选择自己主动出击去清楚水源附近的 Varghest，然后和这些平均等级 15 级左右的怪物大战一场，注意它们可不是只有一头，所以队伍平均等级最好高一点。把问题解决后可以回去交差。

12.Fortress Squatters

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：清除威胁要塞的暴徒

虽然是个奖励很高的任务，但是完成起来很简单，就是前去主线任务当中灰袍守望者在搞献祭的仪式塔，把占领那里的一群暴徒给消灭掉，等暴徒都被杀死了任务就瞬间完成。

13.The Trouble with Darkspawn

奖励：1934 点经验值，400 点影响度，3 点势力值

目标：寻找黑灵出没的源头并将其堵截

任务的进行方式比较繁琐，首先去调查一下被毒气覆盖的地区，然后战争会议地图上就会出现定位黑灵来源的任务，花费 5 点势力值，让一位顾问完成这个任务，接着原本被毒气覆盖的地方就变得可以行进。沿着路可以进入 Dungeon:Coracavus。这个地下城的内容基本就是被整个任务所覆盖，进入这里后玩家需要解决不少敌人，同时要注意这里有不少东西值得搜刮。同时也要关闭路上碰到的黑灵入侵通道，还需要和一个独眼巨人战斗。在解决这些问题的同时，玩家会发现黑灵的重新出现和一位名叫 Servis 的大魔导师有关，一路追着他的踪迹来到地下城的另一边出口，并进入 Echoback Fort，在这里击败 Servis 和他的走狗，任务才算是终于完结。

14.High Dragon:The Abyssal High Dragon

玩家只有在完成 Frederic 的一系列任务之后才能够开始挑战这头在地图上空飞来飞去的巨龙。前往地图的南方，设下五个陷阱，把巨龙引到地面后就可以和其开战了。这是一头火属性的巨龙，基本移动方式和一般的巨龙差不多，不过有时候会对玩家队伍中的成员随机释放大威力的火球喷吐，所以必须要监视好队伍的血线，同时要准备一些有火抗性的装备，最好还要药剂。因为属性相克，巨龙本身对于寒冷魔法非常脆弱，法师们可以利用这个特点对其进行猛攻。

杀死巨龙后回去和 Frederic 报告，他会请求玩家让其加入审判所，如果答应，他就会成为一位特使。

The Exalted Plains地图介绍

●The Exalted Plains重要元素地图

<< LEGEND >

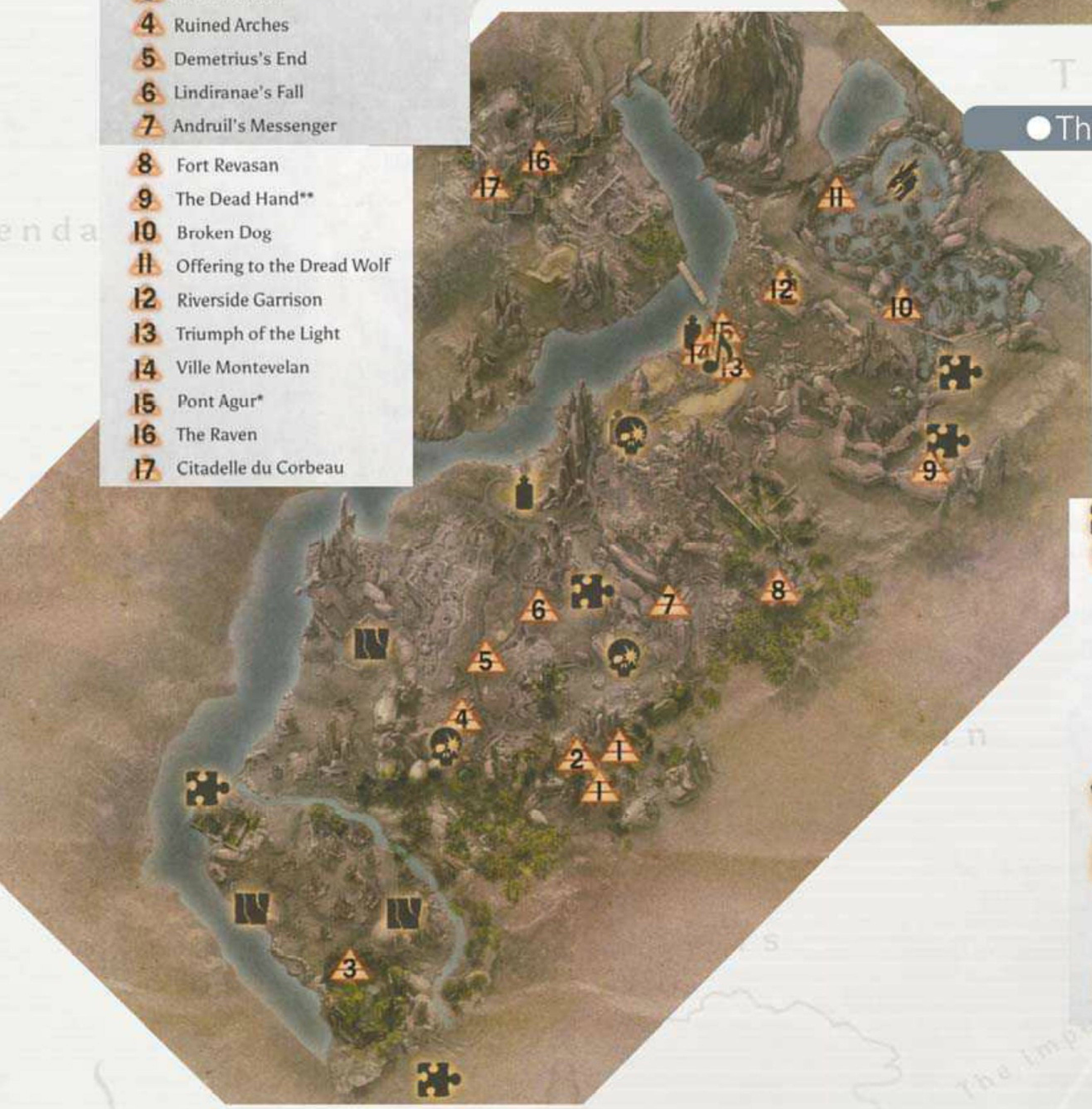
- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 伐木点
- 采石点
- 商人
- 被大师级锁封闭的门
- 审判所营地
  - ♦ Path of Flame Camp
  - ♦ Riverwatch Camp
  - ♦ Fens Camp



<< LEGEND >

- 瓶子
- 高阶巨龙
  - ♦ Gamordan Stormrider
- 地标
  1. Guardians of the Path x 2
  2. The Path of Flame
  3. Var Bellanaris
  4. Ruined Arches
  5. Demetrius's End
  6. Lindiranae's Fall
  7. Andruil's Messenger
  8. Fort Revasan
  9. The Dead Hand**
  10. Broken Dog
  11. Offering to the Dread Wolf
  12. Riverside Garrison
  13. Triumph of the Light
  14. Ville Montevelan
  15. Pont Agur*
  16. The Raven
  17. Citadelle du Corbeau

●The Exalted Plains收集要素地图



- 拼图画块
- 魔镜仪
  - **Ocularum 1: Halin'Sulahn***
    - ♦ Ocularum +6 Shards
    - ♦ *Ocularum is near the Ruined Arches landmark.
  - **Ocularum 2: Eastern Ramparts**
    - ♦ Ocularum +5 Shards
  - **Ocularum 3: Riel**
    - ♦ Ocularum +5 Shards
- 雕文
- 歌词
- 藏宝图/藏宝点
  - ♦ Sketch of Enavuris River
  - ♦ Map of Halin'Sulahn
  - ♦ Map of Enavuris
- 索洛斯的圣物

●The Exalted Plains支线任务地图

<< LEGEND >

10-13级任务

1.Holding the Exalted Plains
2.Undead Ramparts to the West
3.Lay Rest the Western
4.Calming Victory Rise
5.From the Beyond
6.Scattered Glyphs
7.By the Grace of the Dalish
8.Golden Halla
9.Someone to Lose
10.Something to Prove
11.A Well-Stocked Camp
12.The Spoils of Desecration
13.A Father's Guidance
14.Another Side, Another Story

13-16级任务

15.Lay Rest the Eastern Ramparts
16.No Word Back
17.Left to Grieve
18.Ghilan'nain's Grove
19.Sketch of Enavuris River
20.Map of Enavuris
21.Map of Halin'sulahn
22.A Familiar Ring
23.For The Empire
24.Pressed for Cache
25.Highe Dragon:The Gamordan Stormrider
26.Dungeon:Lost Temple of Dirthamen



●The Exalted Plains支线任务攻略

1.Holding the Exalted Plains

奖励：50 点影响度，除了初始营地每个营地提供 1 点势力值

目标：设立三个审判所营地

营地本身的数量的确不多，但在 The Exalted Plains 上这一点倒显得有些坑爹，因为实际上地图的面积一点都不小，如此少的快速旅行点意味着玩家需要花更多的时间在用坐骑赶路上，也因为如此，这些营地最好赶紧先设立，方便玩家进行任务。

2.Undead Ramparts to the West

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：调查 The Western Ramparts

玩家在离开初始营地后没多久就会遇到一群敌人，他们会主动攻击玩家，不用客气把他们都解决了，之后可以在敌人身上拾取到任务触发物品。按照提示前去 The Western Ramparts，会发现 Corporal Rosselin 正在与不死生物战斗，解决这些怪物救下他，就会了解到这片地区的一部分情况：一群自由民正在使用某个法术，结果却召唤出了大量的不死生物。

3.Lay Rest the Western

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：焚烧两个不断产生不死生物的墓穴，然后吹响 Signaling Horn

救下 Corporal Rosselin 后触发的任务，他要求玩家去焚烧两个墓穴，阻止不死生物出没。两个墓穴分别被一个冰屏障和一个火屏障阻挡，玩家自然得先让法师出手打破后才能焚烧洞穴。因为期间会不断有不死生物骚扰，要注意保护队伍中的远程攻击型同伴。

等两个墓穴都搞定后，前去吹响 Signaling Horn，把大部队召唤到这个已经相对安全的地方，任务目标就算是完成了，回去和 Corporal Rosselin 对话交差。

4.Calming Victory Rise

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：焚烧两个不断产生不死生物的墓穴，然后吹响 Signaling Horn

步骤和"Lay Rest the Western"差不了多少，只是两个墓穴的位置变成了在东方和西方，屏障的类型还是一冰一火，敌人也还是各种不死生物，记得小心提防法术威力强大而且神出鬼没的巫妖，一旦遇到就要集中火力速战速决。

焚烧墓穴并且吹响号角后，可以前去和 Marshal Proulx 交任务。

5.From the Beyond

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：杀死 Var Bellanaris 的恶魔然后和 Keeper Hawen 对话

玩家在遇到 Keeper Hawen 的精灵部落后，如果玩家承诺帮助他们的部落，就可以获得精灵们的友谊，这是其中一个任务，内容是最简单的定点杀戮，前去任务目标地点，杀光哪里的怨灵和恶魔，然后和 Keeper Hawen 交差即可，战斗难度非常一般。

6.Scattered Glyphs

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：找到四个雕文并让派遣顾问进行调查

这个任务紧接在 “From the Beyond” 之后，前提是玩家之前没有触发，如果已经触发 Keeper Hawen 就不会再提及雕文的事情了。无论是哪一种触发方式，玩家都需要带着幽火火炬在地图的南半边搜索雕文，实际上场景当中的雕文不止四个，不过玩家只需要找到四个，就可以触发任务下一步。

之后在战争会议地图上派顾问执行研究雕文的任务，需要花费 5 点势力值，完成后就可以揭示雕文的秘密，开放一个与精灵古神 Dirthamen 有关的地下城。

7.By the Grace of the Dalish

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：在精灵部落当中获得足够多的赞同，然后招募 Loranil

Loranil 这位达利许精灵一开始就非常想要加入审判所，不过 Keeper Hawen 对于任何和教会有关的东西都保持着戒备，名义上还是和教会有联系的审判所也不例外，所以玩家需要完成这位精灵长者给出的所有任务后，才能够向他证明自己，然后获得把 Loranil 招入审判所的机会。注意同是这片地图上的任务 “The Spoils of Desecration” 有可能会令玩家失去招募 Loranil 的机会，所以最好留到招募完成之后再去进行。

8.Golden Halla

奖励：512 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：找到 Golden Halla，将其赶到精灵营地

要找到 Golden Halla 并不难，但是要控制这只动物令其跑去精灵营地就需要花点功夫，方法就是靠近它，让其逃跑，并保证其逃跑方向是朝着精灵营地去的，而这个过程有点不可控，因为它不是每次都会逃向玩家期望的方向。更麻烦的是，路上有时候会有自由民试图射死这只动物，玩家必须要出手击败他们，然后找到躲在一边的 Golden Halla，继续将其驱赶到营地。当其靠近营地到足够近后，就会自己走入笼子当中，这时候玩家就可以去向委托人报告了。



9.Someone to Lose

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：调查 Valorin 的去向并把他的情况转告给 Emalien

和 Emalien 对话之后前往目标所在地，一栋房屋的残骸处，会发现一具尸体，调查之后会发现使用血魔法的痕迹，而尸体自然就是 Valorin，显然他是在试图使用血魔法的时候出现了失控情况，让自己也受到的牵连。玩家可以把这个真相告诉 Emalien，也可以撒谎只告诉她死讯，无论是哪一种，都会令任务完结。

10.Something to Prove

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到 Lindiranae's Talisman 并交给 Emalien

和上一个任务有所重合，玩家在找到 Valorin 的尸体时也会发现他的日志，里面会提到他试图寻找 Lindiranae's Talisman 这个遗物。前往 Shrine to Sylaise，击破这里的灵能屏障，并且杀死这里的不死生物，最后拿走 Lindiranae's Talisman，交给 Emalien 来完成任务。

11.A Well-Stocked Camp

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：按照 Nissa 的账本寻找她需要的物资

这是一个能够大量获取精灵好感度的任务，寻找的物资需要一步步递交，一开始是 5 个 Spindleweed，然后是 10 个 Elfroot，接着是 10 块 Canine Leather，还有 5 个 Iron，最后的一个要求比较麻烦，Great Bear Pelt 只在 Emerald Graves 这块地图上出没的熊身上掉落，它们的战斗力非常高，所以玩家得准保自己准备好了，再去宰掉这些怪物来获取足够的物资。在完成这个任务和前面的一系列任务之后，玩家在精灵部落当中的好感度应该足以招募 Loranil，赶紧去把他招进审判所，免得夜长梦多。

12.The Spoils of Desecration

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到进入 Unadin Grotto 的钥匙并进入其中

想要进入 Unadin Grotto 就必须找到钥匙，而这把钥匙被分成几片，放在了精灵们的墓穴当中，所以接下来的发展玩家们都猜到了，就是必须得破开墓穴然后寻找钥匙的碎片，这个行为不但会招来恶魔，而且精灵们的好感度会刷刷地下降，玩家最好保证自己之前做的任务能够提供足够的好感度来让精灵们容忍这种事情。

当找到所有钥匙碎片后，进入 Unadin Grotto，可以找到不少值得搜刮的物品，既然都把精灵们得罪了，至少玩家得搜刮个遍，别浪费了这次机会。

13.A Father's Guidance

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到农夫的宝物

在农夫被废弃的家读到便条后就会开启任务，前往 The Enavuris 地域，找到一棵长的角度非常奇特的树，就可以找到那附近的宝箱，拿走农夫的宝物。

14.Another Side, Another Story

奖励：967 点经验值，200 点影响度 ,2 点势力值

目标：进入 Fort Revasan 和 Marshal Proulx 对话

前往 Fort Revasan 是非常漫长的路途，玩家得做好补给和准备。来到目的地后会发现这里正在被恶魔和不死生物围攻，帮忙和活下来的士兵们一起击退敌人，就能够进入 Fort Revasan。和这里的指挥官 Marshal Proulx 对话，任务完结，并触发这里的任务。

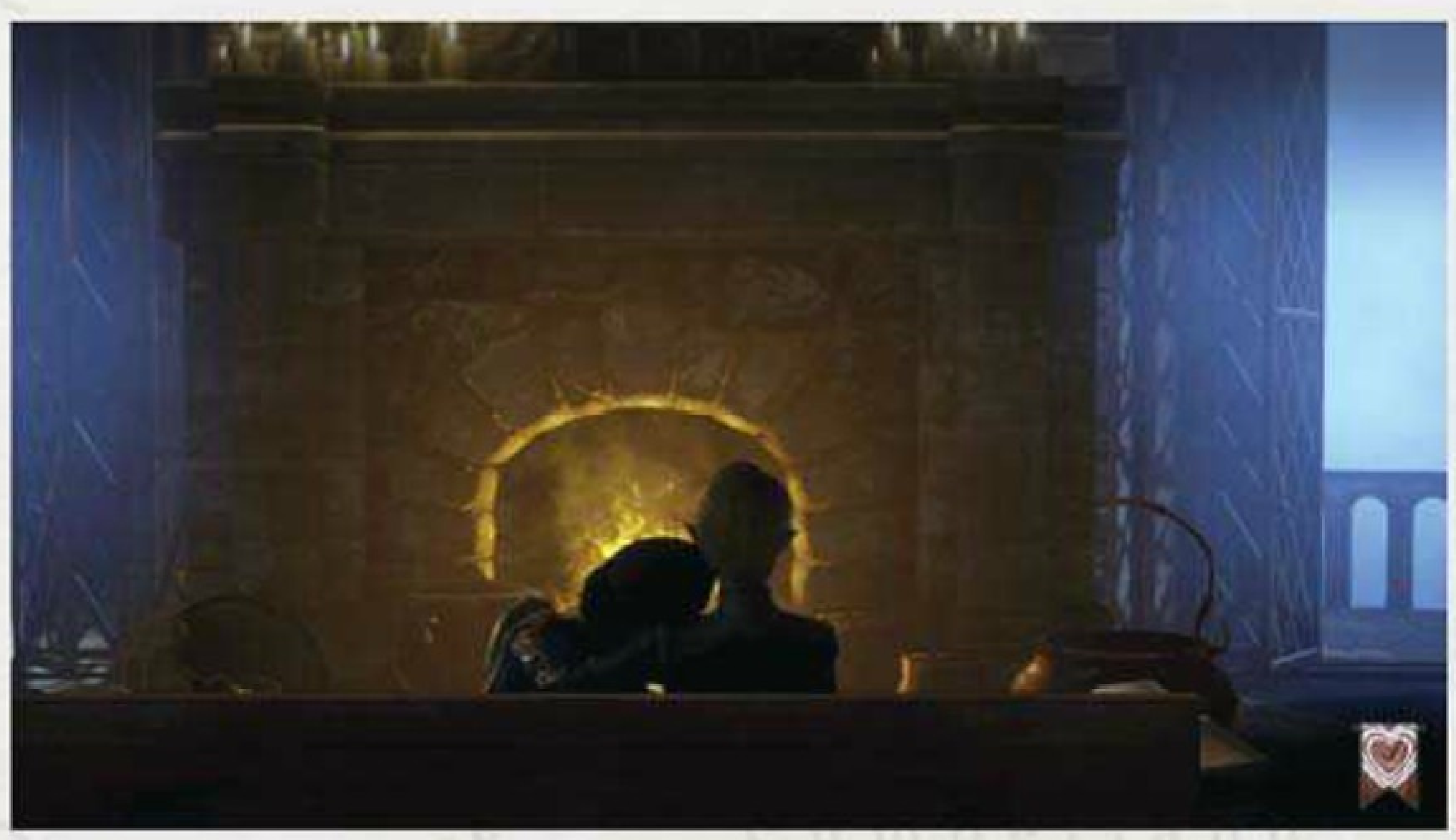
15.Lay Rest the Eastern Ramparts

奖励：512 点经验值，200 点影响度 ,2 点势力值

目标：焚烧藏尸墓穴

前去藏尸墓穴的路上有不少自由民会对玩家进行攻击，其中一批敌人里还有强大的重型战士，要小心处理。最后在藏尸墓穴会和 14 级精英法师 Gordian 对决，他的法术威力非常惊人，而且免疫寒冷攻击，幸好他有法师的通病，对于盗贼和战士的那些暴力物理控制技能没有抵抗能力，所以最近逮住他被击倒的机会往死里打，连续用物理控制技能压制他，施法者就可以趁机用冰属性之外的大威力法术攻击重创他。

解决掉这个法师后，接下来的流程和其他焚烧墓穴的任务差不多，击破挡住墓穴的灵能屏障，点火后前去吹响号角，完成任务。



16.No Word Back

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目　标：前往 Riverside Garrison，关闭幽幕裂缝并吹响号角

这个任务目的地原本是被士兵们所控制着的，不过一个幽幕裂缝在其内部出现，打了士兵们一个措手不及，玩家可以在到达这里后帮助剩下的士兵解决出现的恶魔，然后前往其深处，击退守护裂缝的恶魔，关闭裂缝，再前去吹响号角，就可以招来士兵们重新占领这里，并完成任务。

17.Left to Grieve

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：找到 7 封士兵们的信件并交给 Sergeant Meursault

这个任务做起来比较简单，因为 Sergeant Meursault 会给出玩家一个大概的范围，在这个范围里不停使用侦测，就可以陆续发现 7 封士兵们的信件，然后交给 Sergeant Meursault 就能完成任务。

18.Ghilan'nain's Grove

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目　标：调查 Ghilan'nain's Grove 并清除这里的 Gurgut

玩家首先需要发现 Ghilan'nain's Grove，但此时这里无法通行，需要在战争会议地图通过花费 5 点势力值来让顾问开出一条路。之后进入 Ghilan'nain's Grove，发现这里充满了 Gurgut，它们本身的战斗力并不低，还好对于雷属性和冰属性的攻击没有什么抵抗力，多用法师的技能来重创他们，很快就可以将它们清除，完成任务并可以安全地设立营地。

19.Sketch of Enavuris River

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到藏宝点

藏宝点位于 Halin'sulahn 地域，前去 Ancient Baths 的南边，在一些巨石后方就会找到这个藏宝点。

20.Map of Enavuris

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到藏宝点

藏宝点位于 The Ruins of Enavuris 的南方，朝着 Victory Rise 走，中途会遇到两个石塔，而藏宝点就在这里。

21.Map of Halin'sulahn

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到藏宝点

来到 Halin'sulahn 的精灵营地，然后沿着河流南方前往 Shrine to Sylaise，在路上会河的西边看到地图中描述的场景，就在遇到瀑布之前，朝这里攀爬一小段，小地图上应该就会侦测到藏宝点，多用侦测来寻找就可以找到宝藏。

22.A Familiar Ring

奖励：128 点经验值，80 点影响度

目标：把戒指交给 Commander Jehan

在 Victory Rise 玩家会遇到一个被锁起来的士兵，用盗贼打开门后和她对话，她会交给玩家一枚戒指，将戒指送到 Commander Jehan 手中就可以完成任务，不过前提是前往 Citadelle du Corbeau 的桥药别修复，如果玩家尚未进入到修复的阶段，可以把这个任务留到之后去完成。

23.For The Empire

奖励：967 点经验值，200 点影响度 ,2 点势力值

目标：前往 Citadelle du Corbeau，焚烧两处墓穴并和大部队汇合，最后救下奥莱皇室的部队

这个任务第一步就涉及到修复桥梁，先把桥本身的地标占领了，然后在战争会议地图上派遣顾问前去修复。等桥修好了，立刻赶往两处墓穴，进行常规的屏障破坏 + 焚烧步骤。期间自然少不了恶魔和不死生物的骚扰，主要要兼顾杀敌和进军。

在烧完第二个墓穴后，一个 Revenant 突然出现，千万不要让除了战士之外的职业和它正面对抗，其攻击力高得吓人，将其击败后，赶回去和大部队集合，他们发现虽然目标处的防御设施已经失控，但是在其中应该还有幸存者。玩家需要朝着目的地冲锋，而且动作要快，因为防御设施发射的能量光线会一直追着玩家跑，动作稍慢就会被整队人卷进去。来到建筑的上层之后，玩家朝着幸存者的方向走，就可以关闭掉防御设施，减轻自己的压力，并最后杀到一扇封闭的大门前，并通过调查墙壁上的开关解除城堡的防御，最后和幸存者们对话，完成任务。

24.Pressed for Cache

奖励：967 点经验值，200 点影响度 ,2 点势力值

目标：找到 10 个补给箱

在 Citadelle du Corbeau 被攻击的时候，奥莱帝国的部队把一些补给品给放在了城堡之外，避免被不死生物和大火给摧毁，现在他们委托玩家前去寻找。这些补给箱散布在地图上，玩家可以来到其附近，查下审判所旗帜来将其标记，标记完 10 个之后任务就会完成。

25.Highe Dragon:The Gamordan Stormrider

这头高阶巨龙需要解除 Ghilan'nain's Grove 的封锁之后才能够前往挑战，它的行动模式和一般高阶巨龙差不多，四肢和尾巴攻击一个不缺，喷吐则是雷电类型的。它产生的最大威胁是来自于和场景的配合，这是一个充满了水的区域，每当巨龙开始喷吐，场景中的水很快就会变成带电，位于水中的玩家和同伴都会被电晕并受到持续伤害。所以这场战斗当中，随时保持队伍成员位于干燥的地面上是非常重要的战略，也因为这个特点，请尽量多带远程攻击型的同伴，因为近战往往会为了躲避喷吐带来的水中带电效果而失去输出的机会，而且巨龙是不吃嘲讽的。同时记得保证所有同伴都有恰当的躲避技能，避免被巨龙锁定时甚至无法脱身。

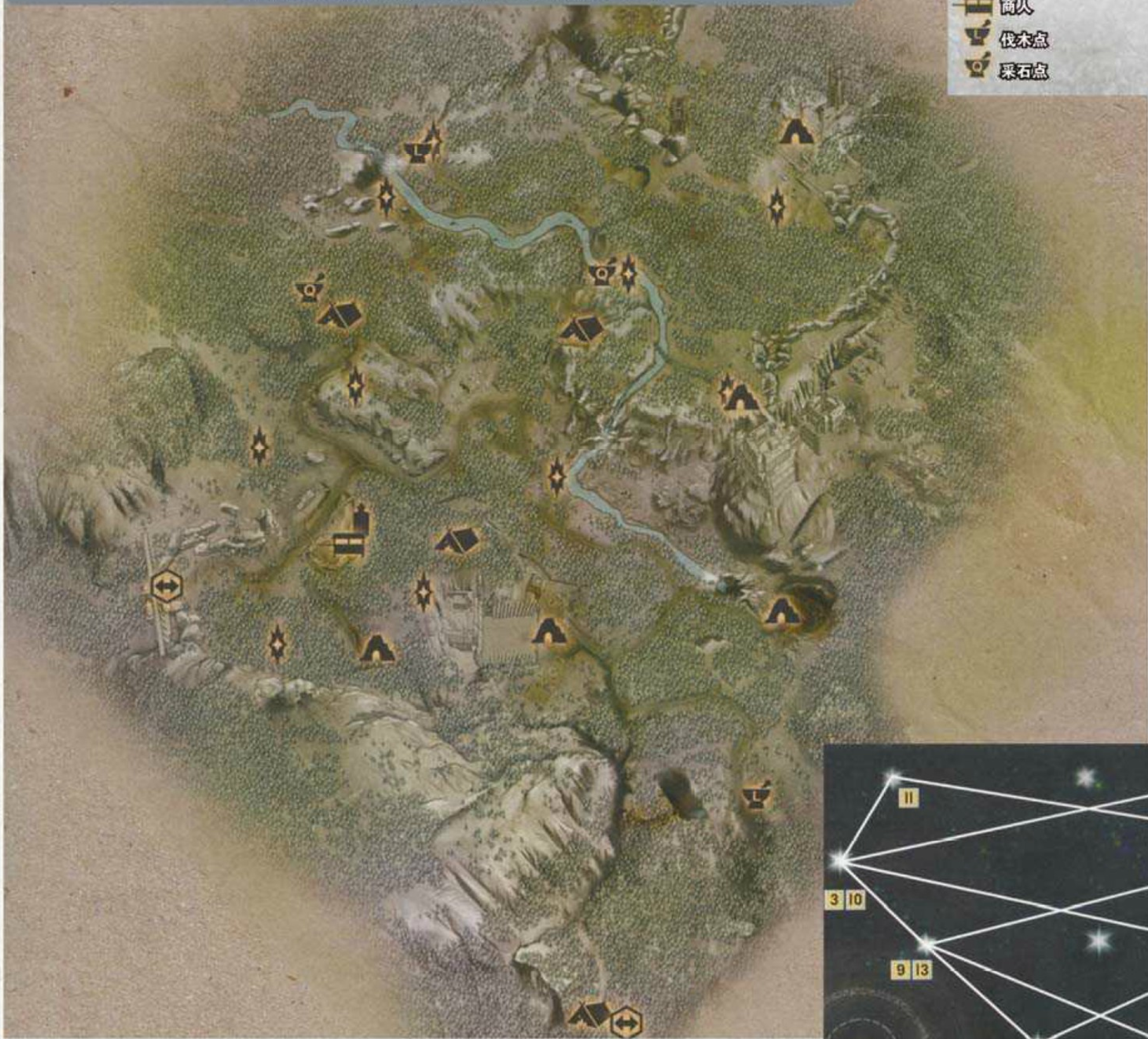
26.Dungeon:Lost Temple of Dirthamen

这个地下城构造并不特别复杂，里面涉及到的任务有两个，“God of Secrets”是要求玩家开启地下城中的秘密，并且搜刮里面的物品，算是标准的地下城探索任务，而“Runes in the Lost Temple”则是一个额外奖励任务，只要玩家在地下城中找到七个幽火符文就可以完成。当玩家探索这个黑暗的地下城时，每次点燃一个雕像的光芒都会引来怪物攻击，当玩家点燃了六个雕像，然后进入地下城的中心，就可以和强大的敌人 Highest One 对战，这个家伙不但能够让法师陷入沉默状态，还会经常性召唤不死生物来骚扰玩家，记得多用必杀技来清场顺便重创它。解决这个对手后，地下城的最后秘密也就向玩家们敞开了，搜刮一番后离开吧，不过在出口处，视玩家选择的阵营不同，会有法师或是圣殿骑士偷袭，将他们都解决掉就可以离开这个地方了。

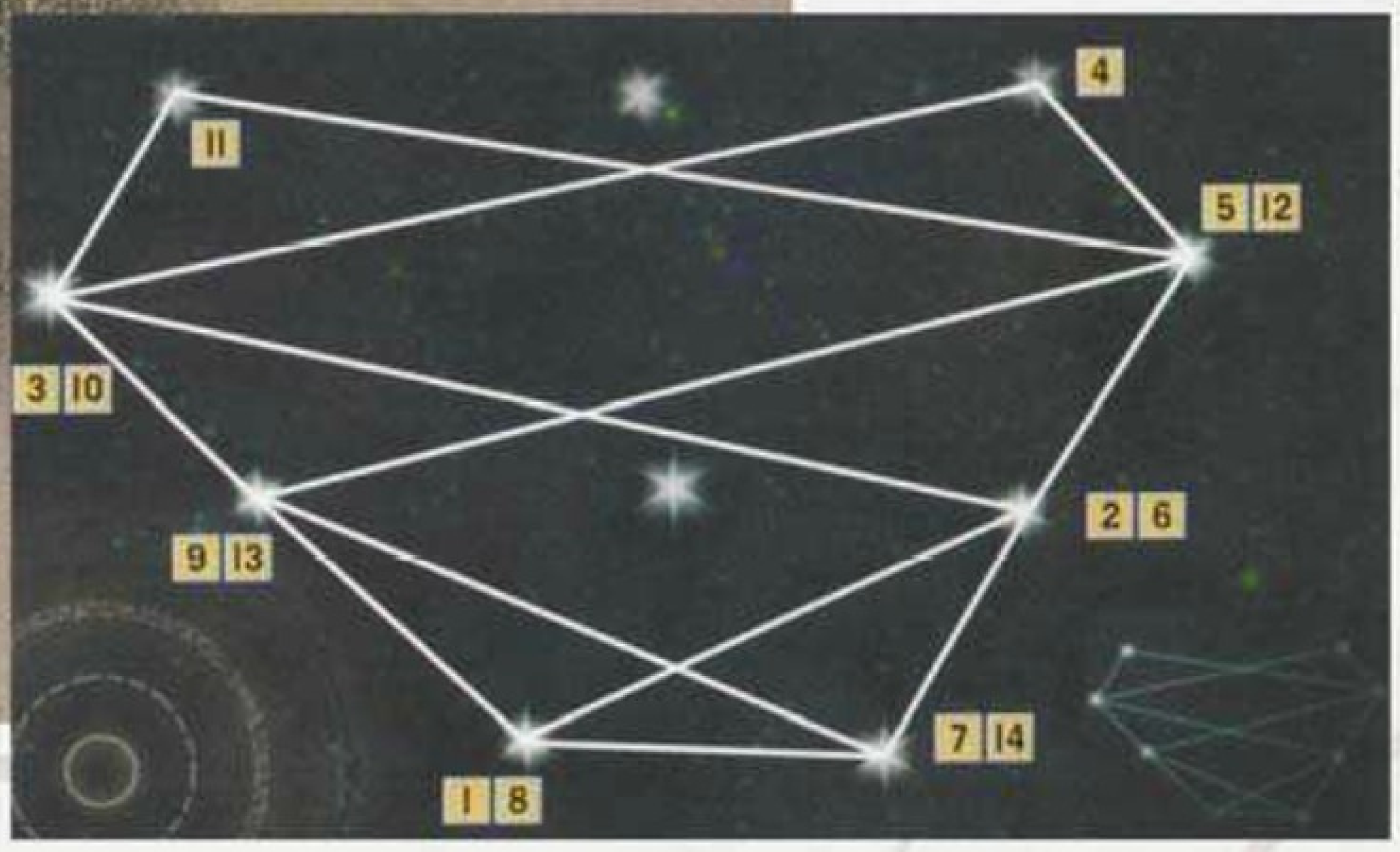


Emerald Graves地图介绍

●Emerald Graves重要元素地图

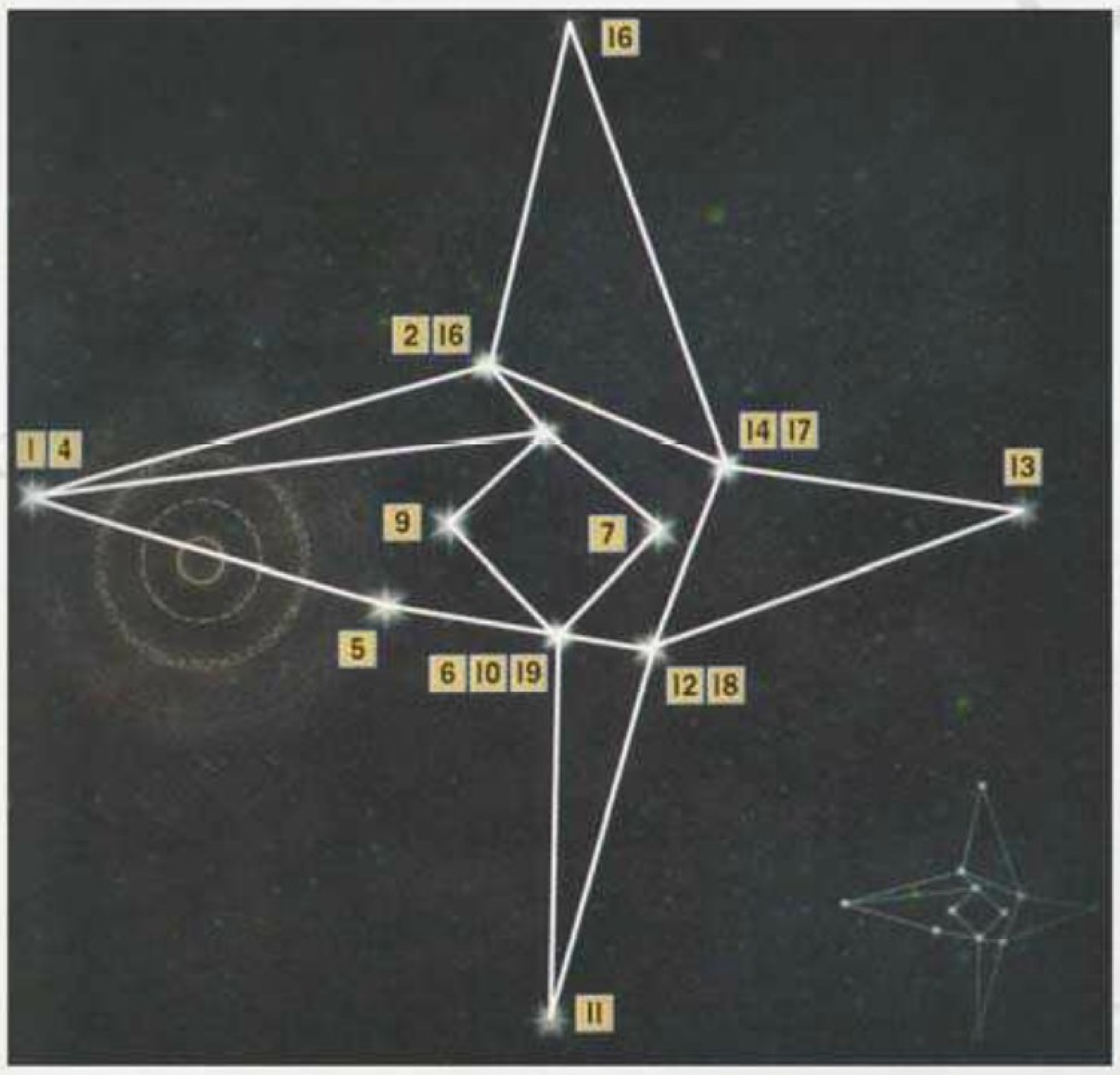


天球仪：Eluvia

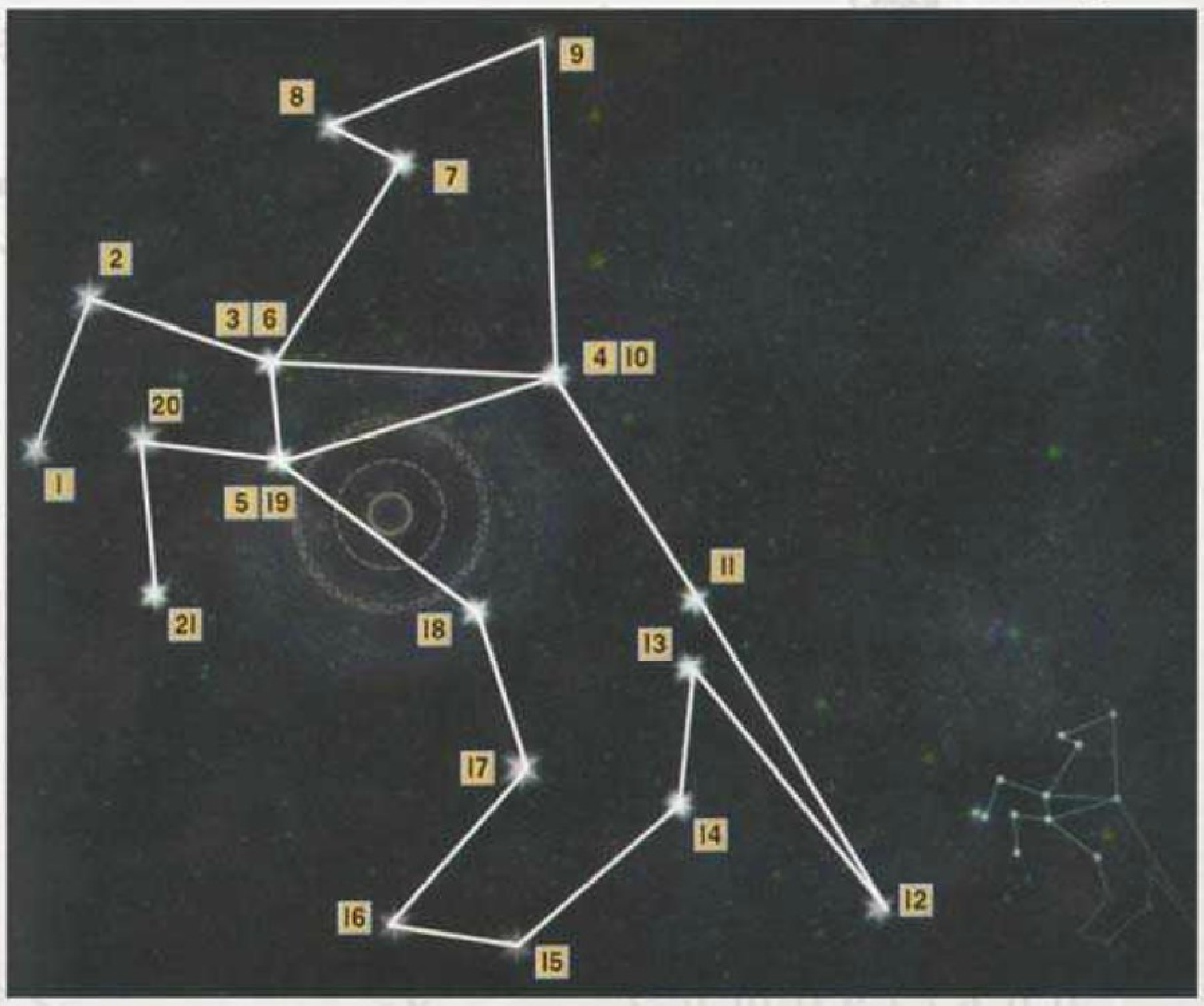


●Emerald Graves天球仪解法图解

天球仪：Solium



天球仪：Equinor



●Emerald Graves收集要素地图



LEGEND

天球仪

- Constellation: Solium
- Constellation: Equinor
- Constellation: Eluvia

瓶子

高阶巨龙

- The Greater Mistral

地标

1. Knight's Guardian
2. Andraste's Light
3. Wolf Falls
4. The Watcher
5. The Betrayer
6. Andraste's Mercy
7. Silver Falls*
8. The Lion's Pavilion
9. Andraste's Promise
10. The Guide
11. Andraste's Strength
12. Whiteshadow
13. Ralaferin's Tree
14. Calmar's Tree
15. Elnora's Tree
16. Lindiranae's Tree
17. Briathos' Tree
18. Vaharel's Tree
19. Mathalin's Tree
20. Tanaleth's Tree
21. Sulan's Tree
22. The Twisted Tree

*A bottle of Thedas, Sun Blonde Vint-1, is near the Silver Falls.

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: Great Bear Cove

- Ocularum +7 Shards

Ocularum 2: Gracevine

- Ocularum +6 Shards

雕文

索洛斯的圣物

藏宝图/藏宝点

- Map of Watcher's Pass
- Map of Elgar'nan's Bastion

●Emerald Graves支线任务地图

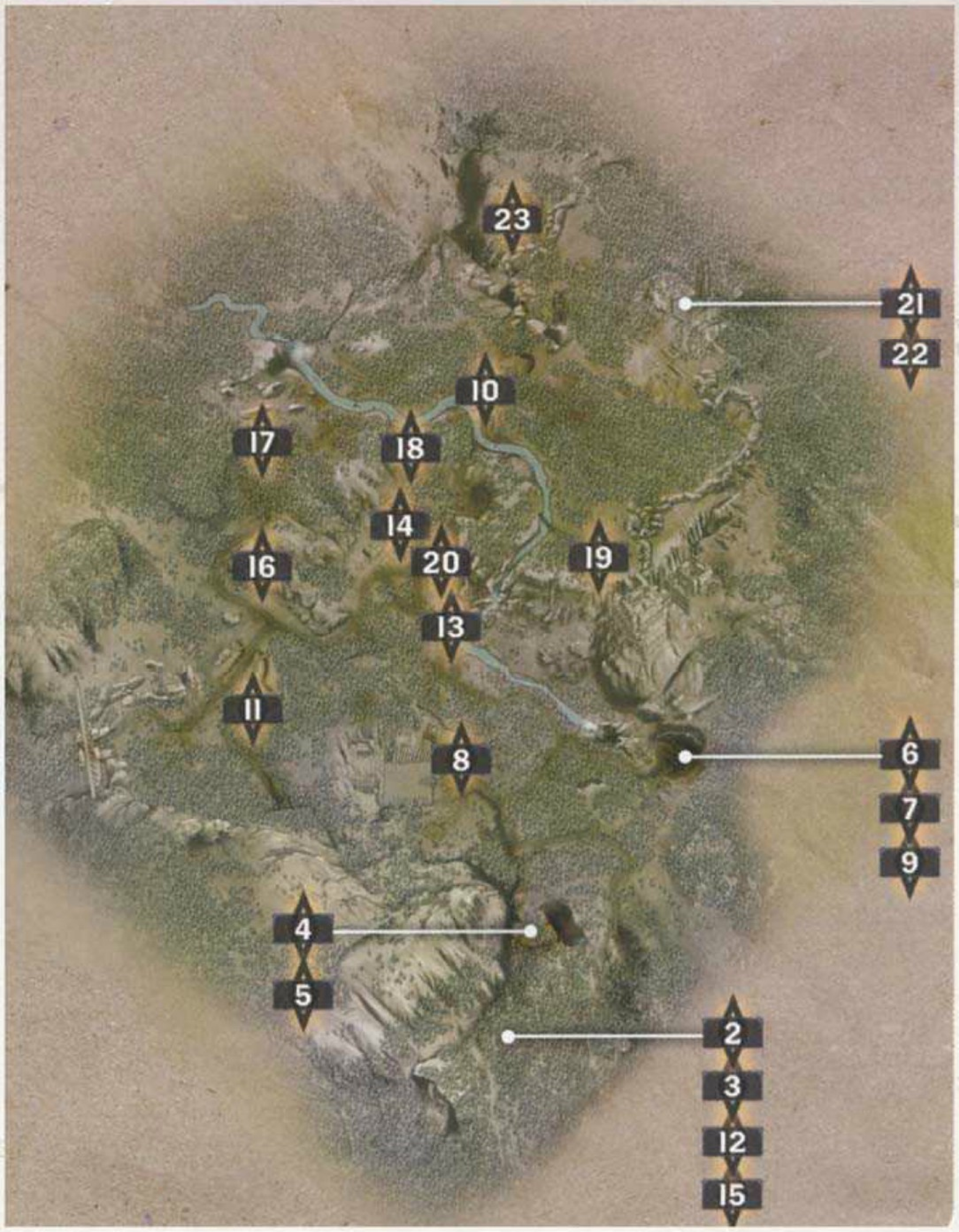
<< LEGEND >

14–16级任务

1.Holding Emerald Graves
2.Devotion
3.Watcher's Reach Refugees
4.Map of Watcher's Pass
5.A Fallen Sister
6.Not Everyone's Free
7.A Vicious Thug
8.A Corrupt General
9.A Deluded Chevalier
10.Victims of War
11.Noble Deeds, Noble Heart
12.Fairbanks Patrol Under Attack
13.Motherly Encouragement
14.A Lover's Promise

16–20级任务

15.A Bear to Cross
16.Observing the Menace
17.Map of Elgar'nan's Bastion
18.Last Wishes
19.Dungeon:Chateau d'Onterre
20.A Puppet Master
21.The Knight's Tomb
22.Dungeon:Din'an Hanin
23.High Dragon: The Greater Mistral



●Emerald Graves支线任务攻略

1.Holding Emerald Graves

奖励：50 点影响度，除了初始营地每个营地提供 1 点势力值

目标：设立四个审判所营地

Emerald Graves 地形崎岖，开启四个营地的过程不过很轻松，但也正因为如此，玩家更要早点解锁，不然在这种地形当中还要不停骑马赶路是一件非常蛋痛的事情，许多任务在利用快速旅行之后就可以更为轻松地解决。

2.Devotion

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：在墓穴前点燃一根蜡烛

任务就如同描述那样简单，直接前去墓穴点燃一根蜡烛完成仪式即可，不过因为如果直走会错过几个其他支线任务导致要来回走几趟路，所以建议这个任务可以放在比较后的位置完成。

3.Watcher's Reach Refugees

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：前去 Watcher's Reach Camp 和 Fairbanks 对话，然后检查他的文件

前去 Watcher's Reach Camp，解决一群拦路的自由民，和 Fairbanks 对话后会发现他收集了很多关于这个地区的情报，他可以提供给玩家，前提是玩家帮助他解决他的问题。达成协议后，前往他身后的洞穴，阅读里面的资料，获得重要的情报并完成任务。

4.Map of Watcher's Pass

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到藏宝点

藏宝点位于 Rush of Sighs Region，在跨越河流的桥梁最北方，必须爬上一些岩石才能够到达目的地。

5.A Fallen Sister

奖励：967 点经验值，200 点影响度 ,2 点势力值

目标：前往 Veridium Mine 并和 Sister Costeau 决战

杀进去 Veridium Mine 的过程比较简单，自由民杂兵当中比较有威胁的还是他们的盗贼，其余敌人倒是比较好对付。不过当玩家把敌人都清场后，一直藏在室内的 Sister Costeau 就会带着两个剑士出现，她竟然是个拿塔盾的重装战士，正面盐油不进，必须得用战士正面吸引住，然后其他同伴绕到侧后方夹击。解决 Sister Costeau 后任务完成，不过 Veridium Mine 还有一些内容值得探索一番，玩家们不妨彻底搜索一下再离开。

6.Not Everynoe's Free

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到囚房要是并释放囚犯

Veridium Mine 中的小任务，一个囚笼中的女子请求玩家找到她牢房的钥匙，按照她的指引前去寻找钥匙，再把她放出来即可。

7.A Vicious Thug

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：杀死 Duhaime

非常直接的杀戮任务，就是前去 Duhaime 的所在地，把他的同伙跟他一并解决。不过说起来容易，但实际上 Duhaime 是个非常强大的双手武器战士，和大多数这一类型的敌人一样，对于许多异常状态有抵抗能力，而且皮粗肉厚攻击力极高。对付策略还是老一套的先清杂兵再慢慢磨掉他生命值，记得注意吸引火力的战士的生命值，一旦肉盾倒下那就会产生兵败如山倒的骨牌效应，很容易团灭。

8.A Corrupt General

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：进入 Villa Maurel 和 Maliphant 决战

这是杀死 Duhaime 后触发的后续任务，玩家需要进入 Villa Maurel，解决几批敌人后，在中庭和敌人交战时，Maliphant 也会带着红晶圣殿骑士加入战斗，他是非常危险的暗杀者，能够通过潜行躲开玩家的追击，然后突然对队伍当中的法师或是盗贼进行偷袭，所以只要有机会控制他，就立刻给他加上能够产生持续伤害的火属性魔法效果，让其踪迹变得可以辨认。解决 Maliphant 后，别忘了搜刮一下 Villa Maurel，这里值得拿取的物品非常多，完成里面的支线任务"Safekeeping"还可以打开密室，拿到更多稀有的物品。

9.A Deluded Chevalier

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：前往 Argon's Lodge 和 Chevalier Auguste 决战

这个比起前面的"A Corrupt General"要简单一些，来到目的地后一路杀进敌人据点，解决讨厌的大量弓手和杂兵，Chevalier Auguste 就会忍不住亲自出面和玩家战斗，他的战斗力倒不是特别惊人，但是带来的私人护卫里又有一堆弓手，如果全部瞄准一个同伴出手难免会立刻让队伍减员，所以如果玩家手上正好有必杀技，不妨直接发动来救救场，或者干脆用范围攻击型的直接把弓手杀个七零八落，接下来的战斗就好对付了。

10.Victims of War

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：在 Watcher's Reach 和 Fairbanks 对话

在玩家跟自由民进行了一番大杀特杀后，终于可以和 Fairbanks 对话交差了，任务奖励不多，但作为一个任务阶段的终结也很不错了。

11.Noble Deeds, Noble Heart

奖励：1324 点经验值，600 点影响度，2 点势力值

目标：找到关于 Fairbanks 的高尚行为的证据并递交给有兴趣的人

这个任务需要在完成 Fairbanks 的系列任务之后开启，要求比较奇特，其中一个证据需要用到审判所增益里面能够让玩家开启大师级锁的增益才可以获得，所以没有点出这个增益的玩家可能暂时完成不了。除了这一个特殊的证据，其他的都比较好获取，倒是如何完成这个任务值得玩家考虑一下，Fairbanks 本人并不喜欢被认为是高尚之人，如果把证据给他，他会将其摧毁。而如果是交给任务委托人 Clara，她会用之大肆宣传，Fairbanks 立刻就声名在外了。不管玩家选择交给哪一个人，都会完成任务并开启一个特殊的战争会议地图特别任务。



12.Fairbanks Patrol Under Attack

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：保护巡逻队

玩家在路上有时候会碰到 Fairbanks 手下的巡逻队被自由民攻击，帮助他们解围就可以完成任务。这个任务在地图上会出现好几次，完成的方式都是差不多的。

13.Motherly Encouragement

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：调查 Fatal Fall

一个颇为纯粹的调查任务，从一具尸体引发，目标也只是找到一个日志，上面记载着一个女人和她的家庭被死亡诅咒折磨的故事。

14.A Lover's Promise

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：前往 Gracevine Grove

任务内容看似有点浪漫，但当玩家来到目的地后，会被一只 15 级的精英蜘蛛攻击，所以千万要留神不要松懈，还好对方就单独登场，用常规战术靠战士拉住之后直接集火灭掉就好。

15.A Bear to Cross

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：狩猎有问题的熊

任务的目标是一只叫做 Old Scarred Paw 的大熊，体型非常惊人，单击威力更是高得吓人，除了持盾战士之外，其他任何职业千万不要和其正面碰上，保管吃不了兜着走。不过它对于火属性的攻击没有太大的抵抗能力，而且本身的攻击模式也相对单调，找准了节奏就可以慢慢耗死。

16.Observing the Menace

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到两个 River Camp

第一个营地比较靠近一个幽幕裂缝，玩家可以顺便关闭掉，同时会在这个营地里找到一个日志，这个日志会把玩家引到第二个营地，在这里玩家可以找到 Troilus 的尸体，他试图独力关闭裂缝，但最后葬身于此，发现这个真相的同时，玩家的任务就结束了。

17.Map of Elgar'nan's Bastion

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：找到藏宝点

宝藏在 West of Elgar'nan's Bastion，图片里面描绘的石穹顶还是很好辨认的，附近大树下就是宝箱的所在之地。

18.Last Wishes

奖励：242 点经验值，80 点影响度

目标：挥洒 Robert 的骨灰

要找到 Robert 的骨灰需要杀过一些红晶圣殿骑士和法师的营地，拿到骨灰后来到指定地点挥洒即可。

19.Dungeon:Chateau d'Onterre

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：找到进入楼厅的道路并杀死 Arcane Horror

这可以说是游戏中最富丽堂皇的地下城之一了，整个地下城分为两层，玩家需要用机关移动中庭悬挂的巨龙，并获取龙尾处的钥匙来进入楼厅，之后就可以触发和 Arcane Horror 之间的战斗，它是非常典型的法系敌人，需要尽可能用物理手段来控制，然后再加以猛火力击杀。记得杀死这个敌人后继续搜刮一下地下城，这里有不少好东西，其中一扇门还需要特定的审判所增益才能够打开，有获取的玩家记得不要错过。

20.A Puppet Master

奖励：1324 点经验值，600 点影响度，2 点势力值

目标：战胜 Carroll

通过蕾莉安娜的调查，玩家终于能够面对自由民的幕后黑手 Carroll，他会带领手下的红晶圣殿骑士以及其他敌人来袭。虽然是和这个大 BOSS 的最终决战，不过战斗本身并不难，注意对付擅长偷袭的暗影红晶骑士，多利用法师的陷阱法术对付它们，并且让战士随时保护好施法者。干掉 Carroll 后，任务结束。

21.The Knight's Tomb

奖励：967 点经验值，200 点影响度，2 点势力值

目标：找到墓穴中的圣物，决定交给哪一方

这个任务是开启地下城的任务，当玩家第一次来到 Din'an Hanin 附近的时候，会遇到一群达利许精灵在调查这个墓穴，而且不允许玩家靠近。而当玩家在战争会议地图上让顾问执行开启 Din'an Hanin 的任务，再来到这里，就会发现墓穴已经打开了，但是代价惨重，审判所的士兵和达利许精灵们的尸体在墓穴外铺了一地。之后的任务内容请看下面的地下城介绍。

22.Dungeon:Din'an Hanin

玩家进入这个地下城后没多久就会发现审判所士兵和精灵们死亡的真相，塔文特帝国的法师入侵了这里，所以这个地下城当中的敌人就是这些法师和他们的走狗。整个地下城的战斗都不难，最后的部分有一个小小的解谜，玩家来到任务目标之前会发现自己似乎没有路可以走，但实际上只要拿起一个幽火火炬，就能够照出能够行走的道路，来到地下城深处的圣遗物旁。

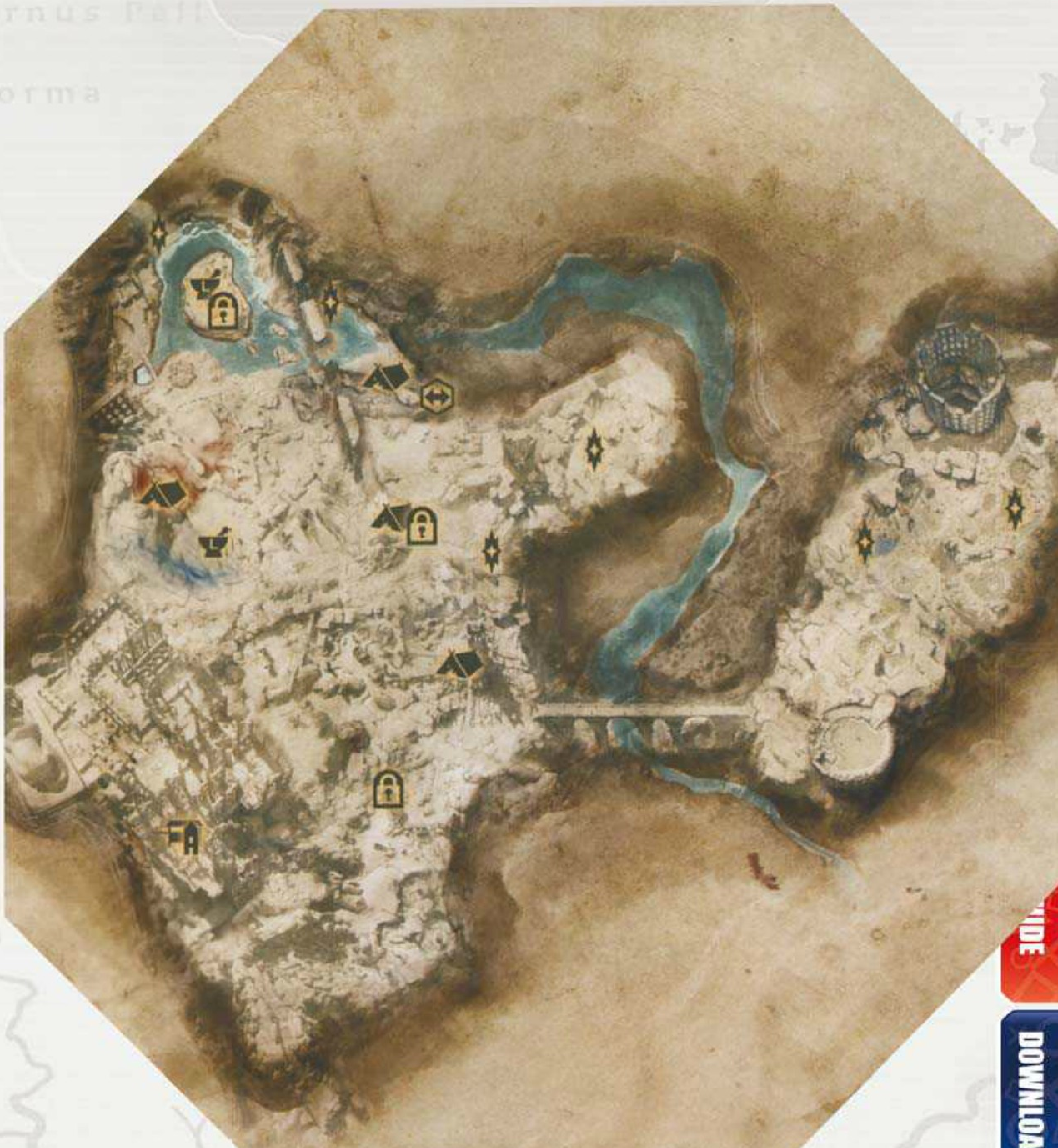
拿走这个圣遗物后，玩家需要考虑一个问题，就是到底把圣遗物交给谁，如果交给教会，对方会付给玩家一大笔钱，还是将其还给达利许精灵，让他们保护自己的传统文物。无论玩家怎么做，都会结束“The Knight's Tomb”任务。

23.High Dragon: The Greater Mistral

The Greater Mistral 是比较少见的冰属性巨龙，它对于火属性没什么抵抗力，但是本身特别喜欢攻击那些远离队伍之外的落单成员，用大威力的冰球重创对方。同时它也拥有能够为自己填充防护值的能力，所以想要攻破它的防护，必须得有针对防护值的攻击方式。同时它的翅膀气旋也比较有威胁性，除了在它身周，任何处于气流吸引范围内的角色都会受到伤害，所以远程职业对抗这头巨龙是非常不利的。偶然的，The Greater Mistral 还会发动飞行俯冲冰喷吐，玩家需要观察它的飞行方向来躲避。总体来说，这是一头更适合用近战来击败的巨龙，玩家不妨在自己的队伍当中多带两个近战型的同伴，并且记得要多操纵法师，在靠近巨龙身周两侧的安全区域施法。

Emprise Du Lion地图介绍

●Emprise Du Lion重要元素地图

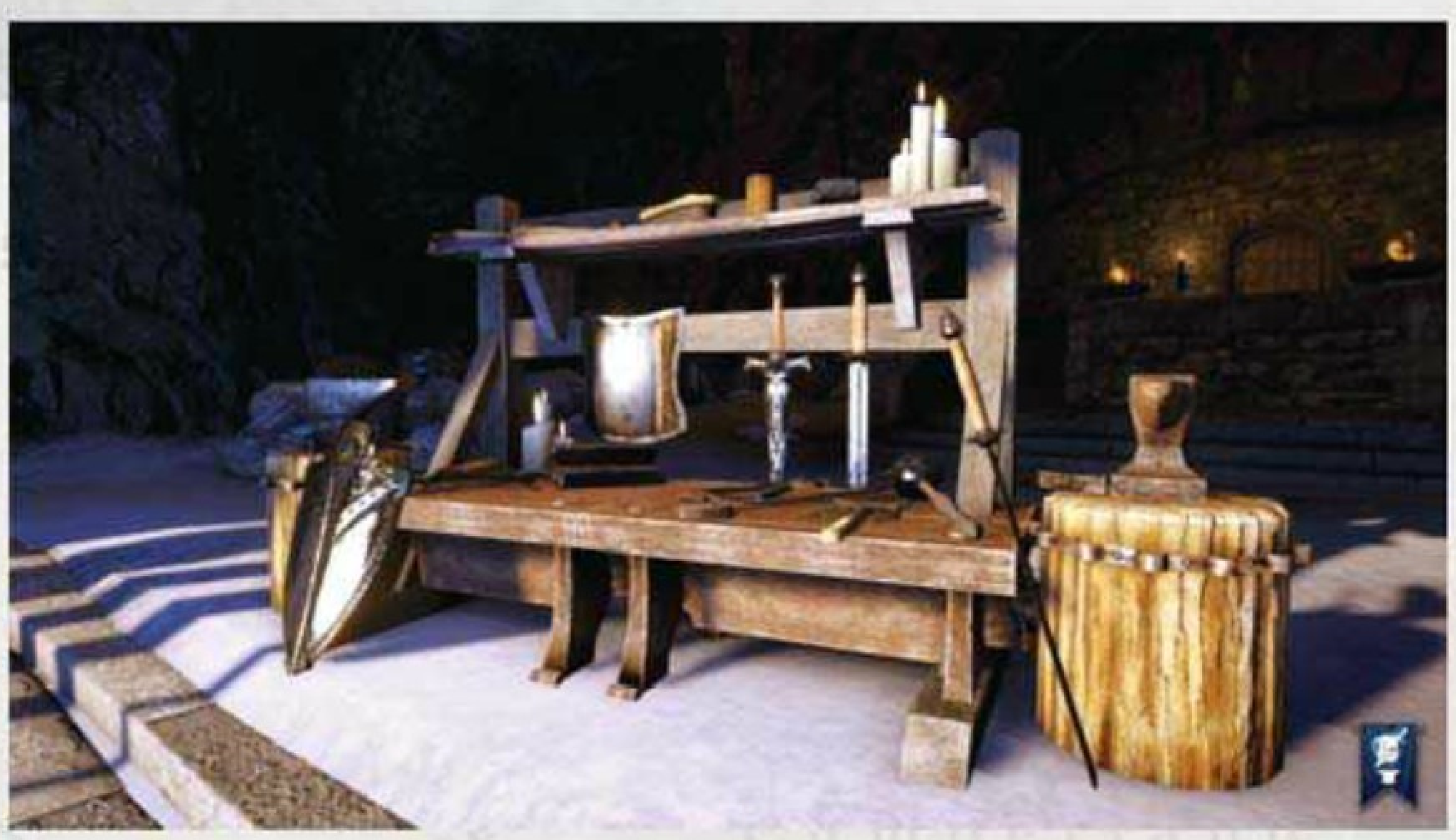


LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 要塞
- 商人
- 伐木点

审判所营地

- Sarhnia Camp
- Highgrove Camp
- Drakon's Camp
- Tower Camp



● Emprise Du Lion收集要素地图



<< LEGEND >

瓶子

高阶巨龙

- Hiverna
- Kaltenzahn
- Highland Ravager

地标

1. Crystal Cascade, Frozen
2. Dalish Wolf Carving
3. Valeska's Watch
4. Ruined Highway
5. Deep Roads Entrance
6. Tower of Bone
7. Judicael's Crossing
8. Hector in His Time of Dying
9. Pools of the Sun
10. Leontine's Steward
11. Sahrnia Quarry

拼图画块

魔镜仪

Ocularum 1: Tower of Bone

- Ocularum +6 Shards

Ocularum 2: Judicael's Ring

- Ocularum +7 Shards

雕文

索洛斯的圣物

●Emprise Du Lion支线任务地图

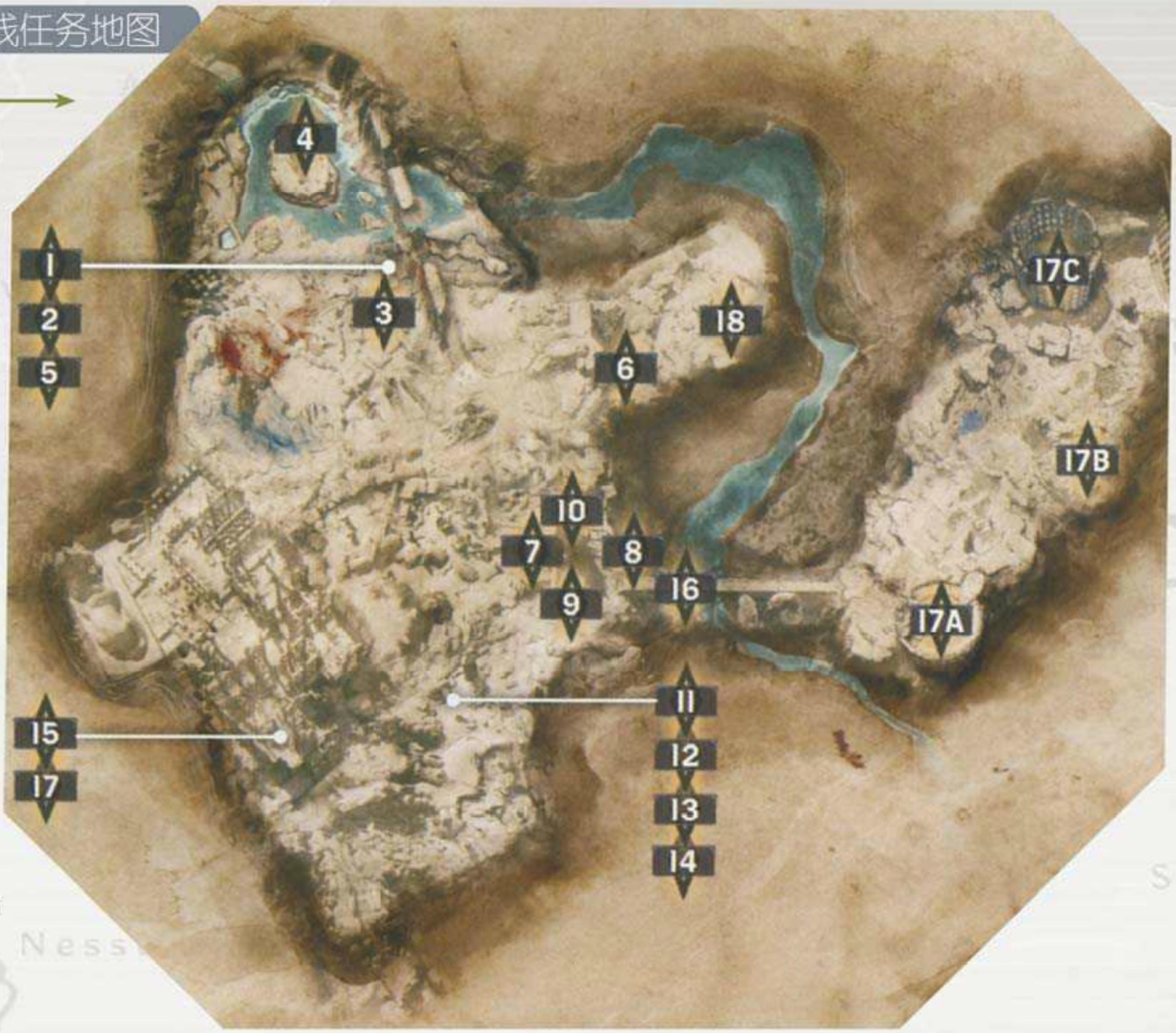
<< LEGEND >

16-19级任务

1.The Corruption of Sahrnia
2.Mama's Ring
3.Call Me Imshael
4.Stalker
5.Take Back the Lion
6.Valeska's Watch
7.Capturing Suledin Keep
8.Sifting Through the Rubble
9.Turning the Tables
10.Rocky Rescue
11.Red Captors
12.Caged Confession
13.Words Not Hollow
14.Quarry Quandary

19-22级任务

15.They Shall Not Pass
16.Securing Safe Passage
17.Breeding Grounds
18.Dungeon:the Cradle of Sulevin



●Emprise Du Lion支线任务攻略

1.The Corruption of Sahrnia

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：鼓励城镇当中的居民

其实主要的任务就是和居民们的领袖 Mistress Poulin，她会在对话后对玩家提出一个巨大的任务“Take Back the Lion”，这是一个庞杂的复合任务，几乎会贯穿整个地区的攻略过程。

2.Mama's Ring

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：找到戒指并交给物主

玩家在和老奶奶对话之后能够开启这个任务，戒指掉落的地方有着大量的敌人，而且前去目的地的路上敌人也不少，所以可以夹在其他任务的过程当中完成，找到戒指后带回给老奶奶即可。

3.Call Me Imshael

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：找到 Imshael 并消灭它

Imshael 位于 Suledin Keep 当中，玩家不需要专门去一趟，可以直接配合“Capturing Suledin Keep”任务一起完成。杀死 Imshael 回去和 Michel 复命即可。之后玩家可以把 Michel 招募成为审判所的特使。

4.Stalker

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：找到猎人便条当中提到的废墟

任务非常简单，就是前往目标所在地，然后发现另外一张便条，调查后就可以完成任务，倒是任务剧情给玩家留下的一个小小的悬念。

5.Take Back the Lion

奖励：2649 经验值，2000 点影响度,3 点势力值

目标：一系列打击审判所敌人的目标，最终会把审判所的旗帜插在 Tower of Bone 上

这是一个复合目标的任务，先是要玩家按照提示扫荡各个目标，一路上会有各种杀戮红晶圣殿骑士的战斗，都不难，但敌人数量不少，扫荡的顺序是 Highgrove、Drakon's Rise 和 Tower of Bone，最后当玩家把 Tower of Bone 的敌人杀光杀净，就可以占据这座塔，完成任务。

6.Valeska's Watch

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：进入 Valeska's Watch

在进行“Take Back the Lion”过程中玩家就会机会捡到开启 Valeska's Watch 的钥匙，之后来到目标地点打开门就算是完成任务，当然后面玩家还可以进入这里的内部进行探险，但其内容就不算是本任务的一部分了。



7.Capturing Suledin Keep

奖励：获得 Suledin Keep 的控制权

目标：获得 Suledin Keep 的控制权

玩家在完成“Take Back the Lion”后会立刻接到这个任务，目标自然就是打下这个要塞，其流程和其他两个要塞的占领没有太大分别，就是敌人的类型变成了红晶圣殿骑士。另外一个有趣的是，玩家在见到要塞的统治者 Imshael 时，他并不会立刻展现出自己恶魔身形，而是试图以人形蛊惑玩家，提出要给玩家财富、力量或是一位佳人处女，接受力量或是财富的选择都会获得不错的收获，但是代价是这个恶魔将逃走，并杀死 Michel，所以最保险的选项还是直接开战，把它给宰了。这个恶魔能够变换形态，一会儿会变成怒魔，一会儿又会变成傲魔，而且还会召唤各种小兵，但只要玩家把杂兵都清光，它本身也很快将会倒在玩家手下。之后击破阻挡玩家前去升起旗帜的魔法屏障，然后升起审判所的大旗，这座要塞就变成了玩家的所有物了。

8.Sifting Through the Rubble

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：找到藏宝点

这个任务无法直接进行，玩家需要前去战争会议地图，派遣顾问修复通往 Emprise Du Lion 新区域的大桥，过桥后调查大桥北方的地面，找到隐藏起来的物品就能够完成任务。

9.Turning the Tables

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：了解女猎人的下一步行动

“Stalker”任务的后续，内容同样简单，就是前往目的地，寻找营地中女猎人的日志来了解她的动向。

10.Rocky Rescue

奖励：1324 经验值，600 点影响度 ,2 点势力值

目标：搜索采石场并释放 7 个村民

任务目标很简单，就在采石场找到村民然后释放他们，不过这里充满了敌人，所以必须要清场后才能动手，战斗过程会比较激烈，记得提前补充好药水，避免补给跟不上。

11.Red Captors

奖励：1324 经验值，600 点影响度 ,2 点势力值

目标：杀死 5 个在采石场中的圣殿骑士 / 法师

和“Rocky Rescue”能够同步进行，任务内容算是足够简单了，反正玩家怎么也得杀出一条血路，所以估计在没意识到之前这个任务就完成了。

12.Caged Confession

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：决定把 Louis 的便条交给谁

玩家可以在采石场找到 Louis 的便条，他在便条里承认自己杀死了妻子的哥哥，玩家可以决定是把便条交给 Louis 来让他自己处理，还是交给他的妻子 Linette，来让她知道自己的哥哥发生了什么事。

13.Words Not Hollow

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：把一位女士的信放进河边有着标记的树的洞里

采石场里有一位女士已经性命垂危，她把信件交托给了玩家，按照她的要求把信件放到指定的位置，任务完成。

14.Quarry Quandary

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：和 Mistress Poulin 对话

玩家会在采石场当中找到一份命令文件，证明了 Mistress Poulin 通过出卖村民的方式维持整个村庄的安全——这也只是暂时的。和她对质后能够让她承认自己的行为，玩家可以让她被逮捕，然后带回天穹堡垒接受审判。

15.They Shall Not Pass

奖励：331 经验值，150 点影响度

目标：调查桥梁能否被修复

如果玩家还没有修复通往新区域的桥梁，现在会接到任务指引玩家前往该处。占领这里的地标，然后在战争会议地图上派遣顾问修复这座桥梁，等桥梁修复后过桥就可以完成任务。

16.Securing Safe Passage

奖励：5076 经验值，600 点影响度 ,2 点势力值

目标：占领三座塔楼

虽然任务本身奖励很高，但内容一点都不复杂，就是让玩家击败任务地点附近的红晶圣殿骑士，然后占下三座塔楼，战斗都不算很难，占下第三座塔楼后，任务结束。

17.Breeding Grounds

奖励：1324 经验值，600 点影响度 ,2 点势力值

目标：杀死三头高阶巨龙

一个史诗级的任务，玩家需要挑战三头高阶巨龙，不过当然不是同时挑战而是轮流，不然就太吓人了。第一头巨龙 The Hivernal 是冰属性的巨龙，基本行动模式和其他巨龙是一致的，但是懂得制造冰风屏障来伤害近身的目标，并阻挡远程攻击。同时飞行冰喷吐和填充防护值也是它的拿手好戏，作为第一头要挑战的巨龙来说已经足够难应付了。

在玩家击败 The Hivernal 后，The Kaltenzahn 登场，同样是一头冰属性巨龙，但是它的冰喷吐可以在地面上留下短暂的冰层，踏上去的时候队伍成员会被减速，等于间接缩小了场地的可移动范围。同时它又会发动远程冰球攻击，甚至会飞到远处高台，对玩家队伍发动远程冰球轰炸。另外因为体型庞大，它的翅膀气旋攻击覆盖的范围也非常大，往往难以躲避。最后，它甚至会用咆哮眩晕队伍全部成员然后召唤亚龙协助作战，可谓是非常恶心。

The Highland Ravager 是任务最后一头登场的巨龙，喷吐属性变回了火焰，不过因为登场的时候它是处于睡眠状态，所以玩家可以快速更换自己的装备来应对它的喷吐属性。他的翅膀气旋攻击变成了伤害任何在近身范围内的队伍成员，所以玩家最好让队伍中的法师和远程盗贼保持距离。同时它还能够喷吐蒸汽，在地面上形成火圈，玩家必须要立刻躲开，不然等它把尾巴扇到地面上，火圈当中就会喷涌火焰。最后，记得这条巨龙同样会用咆哮眩晕全部队伍成员并召唤亚龙，要立刻快速清场。

当玩家千辛万苦击败了三头巨龙，这个任务就结束了。

18.Dungeon:the Cradle of Sulevin

这个地下城联系到了一个任务“Ruined Blade”，目标是让玩家在这个古老的精灵废墟中寻找一把传奇级别的精灵之剑，而这个地下城就是剑的所在，玩家需要花费 10 点势力值开启。地下城的内容就是寻找已经被分解成了四个部分的精灵之剑，过程比较简单，仔细搜索即可。集齐后带回天穹堡垒的工匠房，和矮人附魔师对话，就可以重铸这把剑。



The Hissing Wastes地图介绍

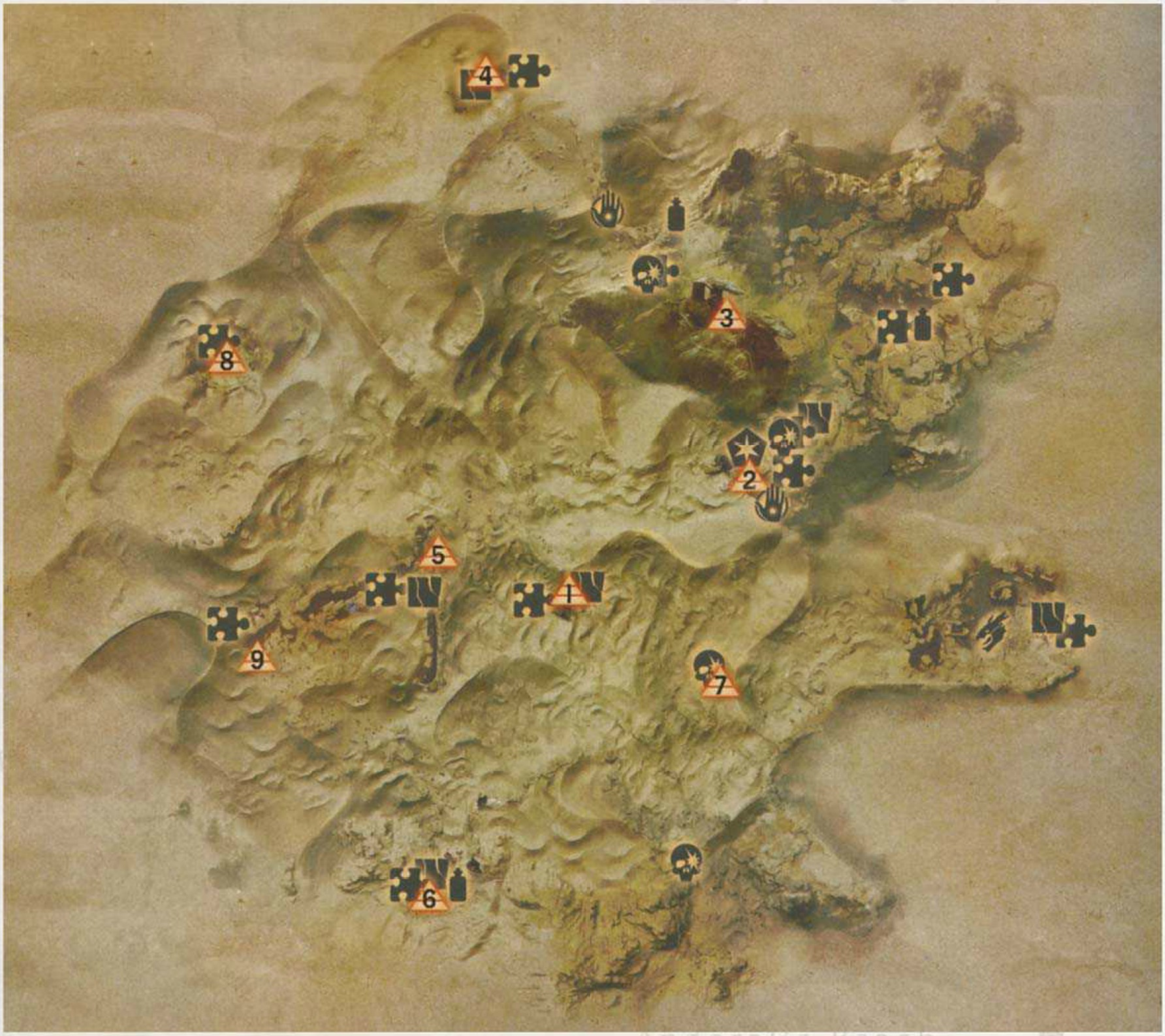
●The Hissing Wastes重要元素地图



LEGEND

- 地图出口
- 洞穴/地下城
- 幽幕裂缝
- 商人
- 伐木点
- 采矿点
- 审判所营地
  - The Cove Camp
  - Mountain Fortress Camp
  - Sand Crags Camp
  - Logging Camp
  - The Canyon Camp
  - Sunstop Mountain Camp
  - Statue Camp

●The Hissing Wastes收集要素地图



LEGEND

- 瓶子
- 高阶巨龙
  - ♦ Sandy Howler
- 地标
  1. The Four Pillars
  2. Blocked Doorway
  3. Stone Over Sky
  4. The Colossus of Orlais
  5. Canyon Overlook
  6. The Empty Square
  7. Lonely Light
  8. The Oasis
  9. Venatori Canyon Camp
- 拼图画块
- 魔镜仪

Ocularum I: Rock Top Ridge
♦ Ocularum +1 Shard

Ocularum 2: Sunstop Mountains
♦ Ocularum +3 Shards

Ocularum 3: The Sand Crags
♦ Ocularum +2 Shards

Ocularum 4: The Cove
♦ Ocularum +2 Shards

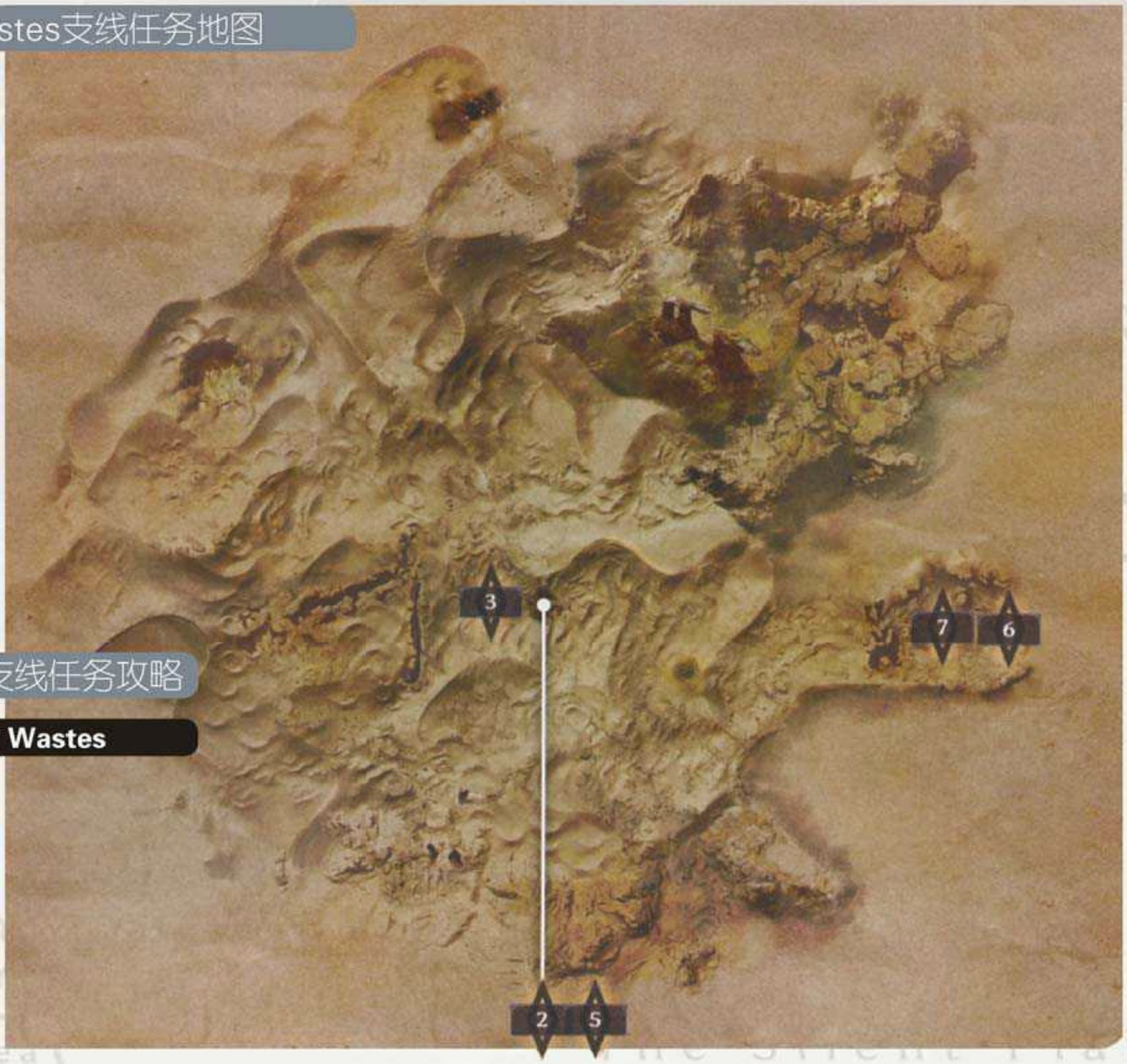
- 雕文
- 藏宝图/藏宝点
- 索洛斯的圣物

●The Hissing Wastes支线任务地图

<< LEGEND >

19-23级任务

1.Holding the Hissing Wastes
2.Field of Bones
3.Let's Slay the Beast
4.Notes on the Wastes
5.Sand and Ruin
6.The Tomb of Fairel
7.High Dragon:the Sandy Howler



●The Hissing Wastes支线任务攻略

1.Holding the Hissing Wastes

奖励：50点影响度，除了初始营地每个营地提供1点势力值

目标：设立七个审判所营地

这个地图的规模非常庞大，所以虽然七个营地星罗棋布，但玩家很多时间还是需要通过坐骑来跨越区域，也正因为如此，营地的作用就更显得重要，所以能早点开启，就千万不要拖延。

2.Field of Bones

奖励：331经验值，150点影响度

目标：寻找失踪的巡逻队

玩家在按照提示找到巡逻队时，会发现他们都已经死了，附近还有大量的白骨和蜘蛛，解决这些怪物后，搜刮一下队伍护卫的车子旁的箱子，任务完成。

3.Let's Slay the Beast

奖励：5076经验值，600点影响度,2点势力值

目标：找到并杀死那头传说中的野兽

这个任务的目标其实是一只Varghest，强度比起一般的Varghest要更高，但如果玩家是按之前清扫地图任务的顺序打过来，这头怪物也构不成什么威胁，应该可以轻松宰掉并完成任务。

4.Notes on the Wastes

奖励：1269经验值，150点影响度

目标：找到八个日志

玩家会在行走于The Hissing Wastes的地图上时受到侦测提示，用侦测在附近寻找就会找到一位矮人的日志，这样的日志总共有8个，全部找齐后就可以完成任务。

5.Sand and Ruin

奖励：5076经验值，600点影响度,2点势力值

目标：找到所有Venatori营地中的文件

这个任务触发后，玩家要先去战争会议地图，用20点势力值开启对应的特别任务，然后地图上会显示四个Venatori营地，全部去清一遍，搜索一下营地，就会找到他们隐藏的文件，四个文件全部找到后，任务结束。

6.The Tomb of Fairel

奖励：10152经验值，2000点影响度，3点势力值

目标：发掘The Tomb of Fairel中的财宝

在完成“Sand and Ruin”后触发的任务，玩家需要找到5块碎片拼成墓穴的钥匙，然后按照财宝地图的指引，发掘墓地当中的财宝。钥匙碎片分别位于Four Pillars Camp Ruins、The Colossus of Orlais、The Tomb in the Canyon、Burial Grounds Tomb和The Mountain Fortress Tomb，获得所有钥匙碎片后回到初始营地，往最北边走就会见到The Tomb of Fairel。进入这里后，玩家不要急着拿财宝，因为这里还有着最后一个挑战，那就是下文的高阶巨龙。当然如果玩家已经拥有五个钥匙碎片，是完全可以躲开巨龙拿走财宝的，但恐怕大部分玩家都会拒绝这么干吧，所以在享受财宝之前，不妨自我挑战一下。

7.High Dragon:the Sandy Howler

这是游戏中最后的巨龙，火属性，而且一开始的时候正在沉睡，留给了玩家发动必杀技来抢攻的时间。它的基本攻击模式就是火属性巨龙的攻击模式，不过在跳跃间还会发动火喷吐，生命值降至一半时，还会用咆哮眩晕所有队伍成员然后召唤亚龙来帮助战斗。不过除了这些常规招数，它也玩不出什么花样了，所以对于已经身经百战的玩家来说，这头巨龙不算特别难对付。在杀死它后，游戏中所有最强大的野兽都被玩家所击杀，享受它的掉落物品和随之解锁的奖杯吧。

PS：游戏中第十四张地图The Arbor Wilds是一张纯粹的主线剧情地图，上面除了一些采集素材之外没有任何支线任务、收集要素和天球仪等内容，所以本次地图介绍中将略过这最后一张地图。

奖杯指南

奖杯综述

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	6	金杯	2	白金	1

难度	8/10
在线奖杯	0
白金时间	80小时（噩梦难度一周目全），200小时（双周目全）
最少通关次数	1（限定噩梦难度）
有无可能错过奖杯	有
难度是否影响奖杯获得	是，特定奖杯需要困难和噩梦难度通关
奖杯BUG或事故	无
其他需求	无

主线游戏时间 80 小时，整体游戏时间 200 小时，《龙之世纪 宗教审判》的官方公布游戏时间已经证明了游戏本身的白金难度系数就算不一定高，也肯定不算低。但比较令人欣慰的是，除了两个难度通关奖杯，大部分奖杯的获取难度都不高，纯粹是需要花时间，最重要的是没有任何奖杯要求玩家完成游戏中的所有支线任务和收集内容，光是这点就让本作的白金难度大幅下降。个人建议想要讲求速度的玩家直接开噩梦难度进行游戏，战斗难度自然是很高，但是因为玩家在这一趟游戏过程中需要完成许多分支任务还有屠杀高阶巨龙等任务，角色等级会提升得很快，在有等级优势的情况下，主线任务的战斗就不会显得那么难打了，如果过程顺利，应该可以控制到 200 小时内白金。而如果玩家是体验至上，白金其次，那建议干脆用简单难度全面地把游戏的所有内容都全部体验一遍，然后再带着丰富的经验去快速通一次噩梦难度，时间肯定超过 200 小时，但也绝对能够体验这个游戏所有方面的魅力，还是非常值得的。

奖杯详解

Dragon Age: Inquisition Platinum Trophy
白金

奖杯说明： 获得此奖杯外所有奖杯。

The Wrath of Heaven
铜杯

奖杯说明： 完成序章，剧情解锁，不会错过。

Opposition in All Things
铜杯

奖杯说明： 完成“The Wrath of Heaven”，剧情解锁，不会错过。

In Your Heart Shall Burn
铜杯

奖杯说明： 完成“In your heart shall burn”，剧情解锁，不会错过。

Wicked Eyes and Wicked Hearts
铜杯

奖杯说明： 完成“Wicked Eyes and Wicked Hearts”，剧情解锁，不会错过。

Here Lies the Abyss
铜杯

奖杯说明： 完成“Here Lies the Abyss”，剧情解锁，不会错过。

What Pride Had Wrought
铜杯

奖杯说明： 完成“What Pride Had Wrought”，剧情解锁，不会错过。

On Burning Wings
铜杯

奖杯说明： 完成“On Burning Wings”，剧情解锁，不会错过。

Doom upon All the World
金杯

奖杯说明： 完成最终战，剧情解锁，不会错过。

The Brightest of Their Age
银杯

奖杯说明： 招募游戏中的所有同伴。

取得方法： 游戏中共有9个同伴，其中卡桑德拉、瓦瑞特和索洛斯是会随着剧情固定加入的，但其余的同伴则需要通过玩家主动去招募，或是在与其相遇时选择让其加入，才能够成为主角团队的一员，其相关的加入条件在主线流程当中已经有提及，这里再简要说明一下：薇薇安妮、塞拉、铁牛和布莱克沃尔都能够在接到相应任务后，通过大地图来到特定地点后，完成相关任务再把他们招募到队伍当中。而柯尔和多里安则会在对应的主线任务分支（圣殿骑士或法师路线）中出现，只要玩家在完成任务后答应让其加入，就可以成为队伍成员。但因为两人之间的加入顺序是对立的，所以当玩家在对应的分支完成后，再进行下一步主线任务时，需要去完成对应的简短任务来让另外一位加入。其中多里安在庇护所被古人摧毁之前就可以招募，而柯尔则必须等到玩家来到天穹堡垒后才能够招募。虽然总体来说只要玩游戏的仔细一点，绝对是不会漏掉哪个同伴的，但因为错过了就只能靠读取招募同伴之前的存档去弥补，而如果没有存档则干脆要重打一遍游戏才能够完成，所以这是一个能够被错过的奖杯。

Beloved and Precious
铜杯

奖杯说明： 建立一段浪漫关系。

取得方法： 在游戏当中，有部分同伴和几个主要NPC都是能够建立浪漫关系的对象，其中能够建立浪漫关系的同伴已经在同伴介绍部分标明，NPC列表如下：

角色名称	性取向
约瑟芬妮（Josephine）	双性恋，不限种族
考伦（Cullen）	直男，限定人类与精灵

同时游戏中还有部分角色能够进行调情，但是并不能建立起浪漫关系，例如同伴中薇薇安妮同样是能够调情的对象，但是她每一次都会冷淡地回应玩家，而矮人斥候蕾丝・哈德林（Lace Harding）同样是可调情对象，玩家最后甚至能够承认自己对她有好感，来建立一段暧昧的关系，但并不会被算入到本奖杯当中。

发展浪漫关系的具体诀窍已经在前文的浪漫关系部分有具体说明，这里简述一下，具体来说就是抓住一切机会赞同浪漫关系对象的观点，并且找到每一个机会使用带有心形符号的对话选项，还需要完成他们对应的个人任务，在做到了所有这些要求，并且和角色真正确立了浪漫关系后，还需要持续发展，直到感情终于得到升华——一般是进入系列标志性的〇〇 ×× 阶段，才能够解锁这一奖杯，具体的触发点每一个同伴/NPC 都不太一样。

最后，要提醒一下玩家们，首先，就像是前文浪漫关系部分所说的，因为主要 NPC 不存在赞同度这种隐藏数值，所以发展浪漫关系是相对简单的，想要稳拿奖杯的玩家不妨选择以 NPC 为目标，然后，要记得浪漫关系在游戏通关之后就无法发展，所以这一个奖杯必须要在通关之前取得，不然就会错过，只能重开一个角色再打一遍。

They Who Stand
铜杯

奖杯说明： 招募一个新同伴。

取得方法： 具体条件可以参考奖杯“The Brightest of Their Age”的取得方法介绍，这里只提一下，默认加入的三位同伴是不算的，所以想要解开这个奖杯只能够通过让其余六位同伴中的任意一位加入队伍才能够达成，虽然很难想象会出现这种情况，但如果玩家真的是按天煞孤星的路数来玩这个游戏，理论上也是会错过这个奖杯的，如果读不了档，就只能重新开游戏打一遍了。

Speak Only the Word
铜杯

奖杯说明： 进入到游戏当中的一个主要城市。

取得方法： 这是一个必拿的奖杯，因为主线当中就有任务要求玩家前往奥莱帝国的主要城市凡尔罗伊欧斯，奖杯会随着玩家到达自动解开。

Saddled Up
铜杯

奖杯说明： 购买或通过其他途径获得5匹不同的坐骑。

取得方法： 本作中获取坐骑的途径非常非常多，毕竟游戏中可是有着四个类别总共31匹坐骑，而如果玩家购买了本作的豪华版，那么还会有坐骑附送。这个奖杯必须要先通过完成支线任务“Master of Horses”开启坐骑系统才能够进行。之后当玩家获得天穹堡垒，就可以向丹尼特（Dennet）购买坐骑，而如果玩家完成了他给予的系列任务，并且带着同伴卡桑德拉或薇薇安妮，还可以说服丹尼特让他加入审判所，坐骑买起来就更简单了。

Well-Prepared
铜杯

奖杯说明： 在单机模式中制作一把武器或一件护甲。

取得方法： 在完成初期任务，能够于庇护所自由移动就之后就可以前去铁匠铺，在制作武器或护甲的工作台处按照图纸制作一件物品，材料用最低层级的即可，尤其是金属，在庇护所本身的大地图上就可以大量获取，做起来毫无难度。对于制作系统的疑问请参考上文当中的制作系统详解。

Customized
铜杯

奖杯说明： 在单机模式中附魔或升级一件装备（武器或护甲皆可）

取得方法： 和“Well-Prepared”差不多，能够在同一个地方解开，只不过使用的是强化工作台，而且需要拥有能够镶嵌强化物品的装备，不过两者都非常容易获取，在庇护所的场景中多多搜刮一下即可找到，然后把强化部件安装到装备上即可。

Commander
铜杯

奖杯说明： 在战争会议室派遣任何一个顾问完成一个需要等待时间的任务。

取得方法： 战争会议室的大地图上会有着大量的特别任务，绝大多数都需要花费时间完成，随便选择一个，然后再选择一位顾问前去完成即可。关于特别任务部分的内容可以参考前文当中的特别任务详解部分。

Trailblazer
铜杯

奖杯说明： 在任何地区发现一个扎营点并设立一个审判所营地。

取得方法： 在进入到任何一个野外区域后，玩家打开区域地图，就会看到地图上有着帐篷形状的任务点，前往该点处，调查扎营工具，就可以设立一个营地，里面除了提供更换同伴、补充药水、接成委托和休息恢复生命值的功能，还可以作为快速旅行的目的地。只要成功设立营地，就可以解开这一奖杯。

Sharp-Eyed
铜杯

奖杯说明： 找到一块使用灵视镜（Ocularum）发现的碎片（Shard）。

取得方法： 灵视镜在区域地图上以骷髅标记显示，靠近后调查，就能够用其观察附近的场景，并且靠锁定隐藏的光源来定位碎片的所在地，之后碎片的位置就会在区域地图上标示出来，前去调查并获取即可解开奖杯。

Well-Read
铜杯

奖杯说明： 发现一个幽火符文（Veilfire Rune）。

取得方法： 幽火符文一般存在于各种地下城区域当中，其存在的标志就是地下城入口处会有一个幽火盆，需要法师使用职业能力去点燃，并获取一个幽火火炬，之后玩家在高举火炬的情况下进入地下城，就会在特定的墙壁上看到幽火的绿光，靠近后调查就可以发现符文，并学会制作这种符文的图纸。

Skilled
铜杯

奖杯说明： 在单机模式中升级一个技能。

取得方法： 严格来说不可能错过的奖杯，毕竟升级技能是玩家在游戏中的主要提升战斗力方式之一，但理论上这个奖杯是可以错过的，而错过了的玩家实在值得尊敬，哪怕只是玩简单难度，用默认技能配置打通这游戏也实在太不容易了。

Specialized
铜杯

奖杯说明： 选择一个进阶职业（Specialization Class）。

取得方法： 进阶职业会在玩家获得天穹堡垒之后开放，需要现在战争会议室的地图上让顾问执行对应的特别任务，然后再和来到要塞的三位进阶职业训练师对话，获取进阶任务，并且在委托工作台处完成对应的委托，才能够完成任务并就职进阶职业，获得对应的技能树。进阶职业的技能往往非常强大，能够影响到玩家角色的最终战斗力，所以玩家们不妨在到达天穹堡垒后就立刻尝试就职。

Cavalier
铜杯

奖杯说明： 获得一匹坐骑。

取得方法： 完成支线任务“Master of Horses”后，按照提示寻找丹尼特提供的坐骑，骑上去后就会解锁。

Synergized
铜杯

奖杯说明： 在玩家操纵一个角色时触发一次跨职业技能连击（Cross-class Combo）。

取得方法： 跨职业技能连击需要特定职业在使用特定技能后，由另一个职业用特定技能追击，来造成大威力的伤害或是触发特殊的效果。本奖杯要求玩家在操纵一个角色的时候达成，也就是不能够靠战术视角指挥，只能够配合AI控制的同伴来创造连击。虽然听起来有点不可控，但实际上因为只需要触发一次，非常简单，而且可以在序章阶段就达成，因为法师同伴索洛斯默认的法术配置当中有寒冬之握这个法术，用其冻住敌人后有相当一部分能够产生击倒或是击飞的技能能够与其产生连击，造成大威力伤害，奖杯也会顺势解开。

而如果玩家没能达成这一点，可以参考前文的技能连击部分来尝试触发，因为触发条件大部分颇为宽松，所以哪怕是靠AI同伴应该也可以轻松达成。



Botanist
铜杯

奖杯说明： 在单机模式中于天穹堡垒花园（Skyhold's Garden）采集50棵药草。

取得方法： 天穹堡垒的花园处一开始有默认两个花盆，玩家可以在其中种植已经采集过的药草，过一段时间之后再回来药草就会成长到能够采集的阶段。理论上，靠这个花盆重复操作25次也可以达成本奖杯的要求，不过因为玩家往往不可能没事就往天穹堡垒跑浪费游戏时间，所以建议还是完成改善天穹堡垒花园的任务，提高效率。

Wyrmslayer
铜杯

奖杯说明： 在单机模式中杀死一头高阶巨龙（High Dragon）。

取得方法： 参考“Dragons' Bane”奖杯。

Decorator
铜杯

奖杯说明： 购买天穹堡垒中任何一个新装饰。

取得方法： 在玩家获得天穹堡垒之后，就可以在部分商人处购买新的装饰来更换堡垒默认的装饰，商人位于凡尔罗伊欧斯（Val Royeaux），但需要在玩家获得天穹堡垒的控制权之后才会开放。

Belle of the Ball
铜杯

奖杯说明： 获得奥莱帝国皇室（Orlesian Court）的全力支持。

取得方法： 当玩家进行在奥莱皇室的任务时，任务追踪器附近会出现一个赞同度槽，想要解锁本奖杯，就必须让其达到100点，而且要以这样的赞同度来完成任务，也就是蓄满。这个过程并非只是纯粹的累积，而是有升有降，毕竟在进入皇室后随便一个错误的回答就有可能让赞同度剧降。除了按照主线攻略中建议的那样，与女公爵共舞时需要所有问题按能够获取赞同度的答案来回答，还需要完成全部和奥莱皇室任务相关的分支任务，具体内容请参考攻略部分。因为一旦没有达到相应的赞同度来完成任务则会错失这个奖杯，所以请起码在任务开始的时候建立一个独立的存档作为保险。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

Hard Hitter
铜杯

奖杯说明：在单机模式中一击打出1000点伤害。

取得方法：非常简单的奖杯，一来是游戏后期玩家攻击威力大幅提升，能够轻易打出高额伤害，然后再配合上跨职业连击，可以很快达成。注意这个奖杯不要求是玩家角色打出伤害，操纵其他同伴的时候也可以，而且虽然条件上说是要一击造成伤害，但实际上有瞬间复数伤害的技能也能够达成奖杯要求，笔者就是用刺客的Hidden Blades技能达成了奖杯要求。

Master Builder
铜杯

奖杯说明：在单机模式中使用极品素材槽（Masterwork Slots）之外的所有制作槽，以第四层级的材料制作出一件装备。

取得方法：第四层级的材料只有在高阶巨龙身上能够获得，一般玩家屠杀一头龙后获得的材料已经足够打造一件装备，但记得要避免使用图纸当中的极品素材槽，只用龙身上的素材填满其他所有素材槽，然后制作出一件装备，就可以解锁奖杯。

Master Alchemist
铜杯

奖杯说明：在单机模式中累计升级30次你的药剂、手雷和药水。

取得方法：一个看起来简单明了，但实际上过程比较曲折的奖杯，因为游戏本身的消耗品系统改革，药剂、手雷和药水都改成了使用图纸解锁，然后有固定升级项目的形式，每一个升级项目在解锁之后就不能够重复选择，也就是说30次升级其实等于是30项升级。大部分升级项目所需要的升级内容都不一样，惟一固定的就是大量的普通药草和少量的稀有药草这一组合，加上玩家没有获取消耗品对应的图纸之前根本无法升级，所以30项升级得消耗玩家大量的时间去收集图纸和采集药草，对于地毯式清任务流的玩家来说不构成难度，但是对于纯粹为了奖杯而来的玩家来说则意味着需要踏实地刷一下素材才能够解锁。当然，如果实在不想刷，可以花点钱在凡尔罗伊欧斯的商人处购买，不过如果玩家在游戏当中的资金也比较紧张，那就只能老老实实刷了。

Dragons' Bane
银杯

奖杯说明：在单机模式中累计杀死10头高阶巨龙。

取得方法：游戏中正好有10头高阶巨龙，它们有着类似的外貌，但是行动方式、喷吐的属性和等级上面都有着一定的差别，在其所在的区域地图相关介绍里都有对应的说明，这里只给出一个简单的表格让各位玩家对照一下自己还有哪头巨龙尚未解决，因为每条龙都有固定的等级，所以玩家们可以在拥有等级优势的情况下再去挑战，会更为轻松。

巨龙名单一览

巨龙名称	所在地图	等级
Ferelden Frostback	Hinterlands	Level 12
Northern Hunter	Crestwood	Level 13
Abyssal High Dragon	Western Approach	Level 14
Gamoran Stormrider	The Exalted Plains	Level 15
Greater Mistral	Emerald Graves	Level 17
Vinsomer	Storm Coast	Level 19
Sandy Howler	Hissing Wastes	Level 20
Hivernal	Emprise du Lion	Level 19
The Kaltenzahn	Emprise du Lion	Level 21
The Highland Ravager	Emprise du Lion	Level 23

Herald
银杯

奖杯说明：在没有中途调整过难度的情况下打通困难难度的单机模式战役。

取得方法：参考“Inquisitor”。

Inquisitor
金杯

奖杯说明：在没有中途调整过难度的情况下打通噩梦难度的单机模式战役。

取得方法：因为和大部分游戏一样，难度奖杯能够向下兼容，所以建议想要一周目白金的玩家直接选噩梦难度打，通关后可以顺便解开困难难度通关的奖杯。噩梦带来的影响主要是体现在怪物的强度上，所以玩家需要掌握两个要点，一个是绝对需要善用战术视角来调整队友行动方针，不能由着AI自由发挥，那往往会导致悲剧，然后则是注意等级翻译，每一个主线任务在开启之前都会给出玩家的建议等级范围，请达到范围内最高的等级要求后再去执行任务，例如一个任务建议范围是10-14级，一定要在达到14级后才去执行，确保自身不会被任何敌人等级碾压。

另外一个小诀窍是在任务当中确保所有队友都满血而且把回复药水都用到位后，再去点选任务中途给予的药物补给箱，避免回复药水补给浪费。

最后，其实游戏中有两个方法可以避免两场比较有挑战的BOSS战，进一步降低游戏难度，第一个是在奥莱皇室任务中，如果玩家的赞同度超过98，则可以在收集到女公爵的罪行证据后直接跟奥莱女皇谈话，让女公爵在来得及实行暗杀之前就被逮捕，无需进行BOSS战。第二个则是在面对哀伤之井的时候选择让莫莉甘喝下井水，省掉之后一场降服高阶巨龙的BOSS战。

Stargazer
铜杯

奖杯说明：在一次单机战役过程中解锁15个天球仪（Astrarium）。

取得方法：天球仪其实就是画星座的小游戏，其散布在多张地图当中，调查并完成小游戏就算是解锁了这个天球仪。天球仪的具体位置和解法的步骤都已经在地图区域介绍中刊登，请前往参考。

Focused
铜杯

奖杯说明：在单机模式中，于一个角色的单条技能树上投入10点技能点。

取得方法：总体而言，在本作当中于单个技能树上偏科不算很值得推荐的加点方法，一个技能树如果完全以获取最底层技能为目标，一般只要投入4-5点技能点即可，不过因为游戏中的快捷栏数量有限，过度从不同技能树中获取主动技能只会造成浪费，在单一技能树中投入更多技能点获取主动技能的被动强化效果和其他被动技能也算是一种明智的投资，所以在游戏的后期玩家应该会很轻松地达成这个奖杯要求。而技能点加得太散的玩家也无需担心，大不了把这个奖杯留到最后，用只售345个金币的洗点项链把角色技能点全部清空，然后随便选一条技能树一口气投入十点以上的技能点，奖杯就手到擒来了。

Well-Funded
铜杯

奖杯说明：在一次单机模式战役中获得超过5万金币。

取得方法：总体而言，这个数额虽然不算小，但其实基本上是个会自然解开的奖杯，因为如果玩家是按全要素体验的方式来进行游戏，卖掉各种贵重品加上屠龙带来的收益，5万金币是绝对够的。但如果只是以完成主线为目标，那恐怕就算通关了也未必够，必须得去扫荡一下各种地下城，秒掉无用的装备来凑一下。

Keymaster
铜杯

奖杯说明：进入Solasan Temple的中心区域。

取得方法：这个是通过魔镜仪收集碎片的终极奖励，当玩家在所有地图通过魔镜仪收集到所有108块碎片，然后前往Forbidden Oasis，在这里完成开启三道门的任务，就可以进入Solasan



情报整合 独家特征 新作前瞻 攻略宝典 下载佳作

Temple的中心区域，当玩家进入这里的瞬间，就会解锁奖杯。总体来说很容易达成，就是需要花上一定的时间收集碎片。

Pathfinder
铜杯

奖杯说明：在10个野外地图中起码各发现并建立一个审判所营地。

取得方法：这个奖杯本身没有什么难度可言，毕竟要找到每个地图上的营地设立点本来就很简单，而且还不是要求找全，就是每张地图一个而已。不过要记得在开启每个地图后审判所的斥候们都会开启一个初始营地，这个营地是不算进奖杯当中的，必须要找尚未设立营地的地点来设立营地之后才能算入奖杯当中。

Liberator
铜杯

奖杯说明：在一次单机模式战役中解放三个要塞（Keep）。

取得方法：游戏中的要塞也正好有三个，所在地图分别是The Western Approach、Emprise Du Lion和Crestwood，具体的位置请查看区域地图上的标示。要塞定位其实就类似于一个中型的地下城，玩家杀进去，清光要塞里面的敌军，然后前往要塞顶部升起审判所的旗帜，这里就会变成审判所的据点，不但士兵们会入驻，也会开启和根据地类似的功能，包括药水升级、物品制造和商人等等，同时也会开启要塞的对应任务。因为奖杯只要求玩家占领，不需要管后续的事情，所以是非常简单的。

High Commander
铜杯

奖杯说明：在一次单机模式战役中完成50个特别任务和特别行动。

取得方法：非常简单的奖杯，但需要玩家留点心去指挥顾问们执行特别任务，部分任务是一次性的，而部分任务则是可重复的，所以50次特别任务要完成起来并不困难，但因为需要的时间并不少，而且这个时间计算是以现实时间为准，所以最好是排顾问去执行他们擅长的任务，以节省时间，而且尽量不要派去做一些需要花超过两个小时以上的任务，以免影响效率。

Regal
铜杯

奖杯说明：完全升级一个宝座（Throne）。

取得方法：这个奖杯和“High Commander”奖杯算是有所相关，当玩家在Hinterlands完成支线内容到一定程度后，战争会议的地图上就会出现派遣顾问在该区域赚取金钱或是资源的特别任务，在完成这些任务后，顾问们有可能会带回一个宝座升级奖励，当玩家一直派遣顾问执行这些可以无限重复的任务后，最终就可以把宝座完全升级，同时解锁奖杯。

Persuasive
铜杯

奖杯说明：在一次单机模式战役中招募10位审判所特使（Inquisition Agent）。

取得方法：审判所特使指的的那些能够在游戏中被招募到顾问们旗下，并帮助他们更快执行任务的NPC，在前文的特使部分有详细的介绍。游戏中出现的特使数量有22位，但因为招募起来各有条件，如果玩家不加注意，搞不好到通关一个都没招到，所以这个也是游戏当中最容易错过的奖杯之一，建议想要拿下的读者可以用特使部分的介绍规划一下招募特使们的顺序，如果仅仅是以获取奖杯为目标，10个特使还是比较容易解决的。

Veteran
银杯

奖杯说明：在一次单机模式战役中角色达到20级。

取得方法：因为白金关系到屠杀10条高阶巨龙，而后面几条巨龙不练到20级以上是打不过的，所以这个奖杯一般可以自然获得，但因为玩家无需练到20级就可以通关，所以发现在进行最终决战之前自己等级不够20级的玩家不妨去其他地图逛逛，完成一些支线内容，把等级冲上去后再和古人决一死战。

Peerless
银杯

奖杯说明：把审判所（Inquisition）的等级提升到10级。

取得方法：和“Veteran”类似，只打主线的情况下，哪怕会为了获得势力值而完成部分支线，提供的影响值往往并不足以令审判所等级提升到10级，想要白金的玩家倒是因为又是屠龙又是打要塞的关系，基本不用担心这一点，而急着想要拿下这个奖杯的玩家可以从同样关系到奖杯获取的关闭幽幕隙缝下手，因为需要关闭足足75个隙缝，能够提供的影响度也足以让审判所的等级大幅提升，加上设立营地也可以提升影响度，两者结合把审判所提升到10级还是比较简单的。

People Person
铜杯

奖杯说明：在一次单机战役过程中和起码三个同伴或是主要角色成为朋友。

取得方法：这个要求和发展浪漫关系有点类似，但不用做到那么极端，只要完成同伴或主要角色的对应任务，一般就可以把关系提升到朋友的地步，觉得同伴因为有赞同度的关系不好发展关系的玩家可以选择和三位顾问成为朋友，过程要更简单一些。

Loremaster
铜杯

奖杯说明：在一次单机战役过程中收集250个典籍条目（Codex Entries）。

取得方法：玩家读到任何书籍，收集到任何资源，战胜并研究了任何敌人等等行为都可以开启典籍条目，所以虽然250个条目的确不少，但也没有那么多，只要玩家注意收集资源和调查场景中的书籍、便条和通告等等内容，250个典籍条目还是能够顺利达成的。

Demonslayer
铜杯

奖杯说明：在一次单机战役过程中累计击败1000头恶魔。

取得方法：本作的主题就是恶魔，所以玩家遇到这种敌人的机会还不少，但1000头恶魔可不是个小数字，在假定玩家会关闭75个幽幕裂缝的情况下，玩家还可能需要刷一下，其中一个比较简单的方法就是靠近一个幽幕裂缝，消灭一定数量的恶魔后，趁着裂缝没有进入可关闭状态，火速离开并脱离战斗，等裂缝本身恢复完整后再重新去杀一遍刷新的恶魔。另一个方法是前去the hissing wastes，这里有一个任务需要玩家点燃死歌火炬来解开谜题，但如果玩家的点燃顺序错误就会刷新四只恶魔，玩家可以通过故意点错的方式来不断刷恶魔。

最后，这个奖杯其实是可以跨周目累计的，所以如果玩家打算用两个周目来白金本作，那么应该可以自然获得。

Invincible
铜杯

奖杯说明：在一次单机战役过程中累计击败2500个敌人。

取得方法：理论上走清任务路线的玩家应该会自然解开，毕竟这个奖杯不限制敌人类型，一趟完整的200小时打下来杀死的敌人怎么也得接近这个数字了，大不了再随便刷一刷。而走速攻路线的玩家恐怕得在野外专门刷才能够达成，不过个人建议既然都是要刷，干脆就把支线内容顺便做一下，效率是会差一点，但起码过程没那么恶心。

最后，这个奖杯和“Demonslayer”一样是可以跨周目累计的，所以打算打两个周目的玩家应该无需担心能否解锁。

Quartermaster
铜杯

奖杯说明：在一次单机战役过程中完成20个物资委托（Requisition Requests）。

取得方法：物资委托可以通过在根据地或是营地里调查委托工作台，然后使用特定素材合成委托目标后完成，20个委托并不难解决，尤其是后期许多委托都是重复出现的资源性委托，要求采集的一般都是一些地图对应的资源，搜集够之后快速旅行回营地合成并交差即可。

Marked for Greatness
银杯

奖杯说明：在一次单机战役中封闭75个幽缝（Rifts）。

取得方法：关闭幽幕裂缝是本作中的主题，过程大同小异，所以这里就不赘述方法了，75个幽缝数量不算少，不过实际上游戏中几乎每个区域地图都有相当数量的幽缝，数量绝对超过75个，只不过因为守卫幽缝的恶魔也存在等级之分，玩家最好是按照地图区域解锁的顺序一个个扫荡过去，避免碰上等级超过自己战斗力的恶魔，导致团灭影响白金进度。

MENU

光盘目录

特别提示：本光盘中的视频内容可以使用带有 DVD 播放功能的设备播放，收录的 720p 高清影像请使用电脑观看。本期特别收录的高清影像为《孤岛惊魂 4》中快速刷经验的方法指引，您可以通过电脑打开，在光盘根目录下的“特别收录”文件夹中即可找到。

特别收录

索尼 PlayStation 中国发布会

孤岛惊魂 4 速刷经验方法指南

新作影像集锦

巫师 3 狂猎
龙珠 超宇宙
最终幻想 XIV 苍天的伊休加德
失落轨道
魔界战记 5
泯灭之光
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
生化危机 启示录 2
最终幻想零式 高清版
夏日课堂
进化
黑道圣徒 冲出地狱
街头霸王 V
未知海域 4 贼途末路













本期光盘特别附赠游戏壁纸和奖杯图标

包含孤岛惊魂 4、龙之世纪 宗教审判、无名英雄 霓光初现、小小大星球 3 等高清游戏壁纸和奖杯图标
【光盘中提供的壁纸均为 1080P 以上分辨率的高清图片】

特别说明 DVD 光盘为 16:9 宽屏显示，建议您使用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以便获得最佳的视觉体验。







PS4专辑
VOL.4
PS4 SPECIAL

-新作前瞻-

未知海域4 贼途末路

如龙0 誓约之地

黑暗之魂Ⅱ 原罪之贤者

-攻略宝典-

龙之世纪
宗教审判

无名英雄
霓光初现

中土
摩多之影

小小大星球3

NBA 2K15

邪恶深处

欧米茄五重奏

孤岛惊魂4

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
PS4专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售